

IL MENSILE ITALIANO
DI VIDEOGIOCHI 'A OTTO BIT'

Anno III n.28
NOVEMBRE 1988
Lire 3.500

CYBERNOID 2

IL SUCCESSO CONTINUA

ARMALYTE
BLASTIAMOLI VIVI!

SINBAD
AND THE THRONE
OF FALCON

MEGA
POSTER
IN
REGALO!!

DOUBLE DRAGON

I TRUCCHI
'Made
in Italy'



FIVE FIST FULLS OF

ROY OF THE ROVERS

ULTIME NOTIZIE!...

Quattro calciatori del Rovere sono stati rapiti... poche ore prima di una cruciale partita organizzata per raccogliere fondi che servirebbero per salvare il loro campo dagli speculatori edili. Il tempo passa veloce, ma il loro manager farà di tutto per ritrovarli, a costo della propria vita, per la partita più importante della sua carriera.

C64 cass./disco - AMSTRAD - SPECTRUM

GARY LINEKER'S HOT SHOT

Il più realistico gioco di calcio mai prodotto per il tuo computer.

Corners, rigori ecc. ecc... persino l'arbitro con il temuto cartellino rosso

C64 cass./disco - AMSTRAD - SPECTRUM

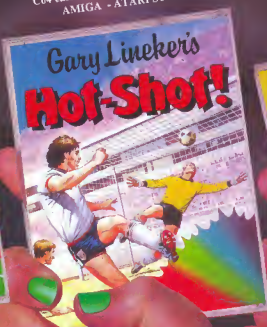
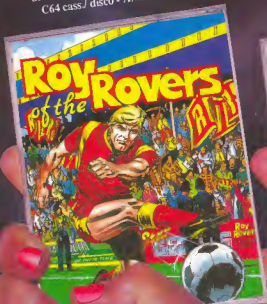
AMIGA - ATARI ST - IBM PC

SUPERSPORTS

Vario, unico e bizzarro. eventi sportivi.

Per una sfida "oltraggia" quattro!

C64 cass./disco - A



DISTRIBUITO IN ITALIA DA: LEADER DISTRIBUZIONE - VIA

SPORTING POWER

GARY LINBEKER'S SUPERSKILLS

Per mantenere una squadra nei primi posti del campionato ci vuole dedizione, duro lavoro e allenamento. In questo gioco troverai un programma specifico che migliorerà la tua forma fisica, il tuo controllo della palla, la tua abilità e i tuoi riflessi. Vuoi metterti alla prova?

C64 cass./disco - AMSTRAD
SPECTRUM - ATARI ST

ULTIMATE GOLF

L'ultima parola in fatto di golf. Guarda come ogni colpo influisce in maniera diversa sulla pallina. Lascia che sia il computer a decidere il tuo livello di abilità. Perfeziona la tua tecnica seguendo l'esempio del giocatore del computer.

C64 cass./disco - ATARI ST
IBM PC - AMIGA

collezione unica di
da giocare anche in
TRAD - SPECTRUM



GREMLIN





GUERRILLA

WAR

Imagine

...the name
of the game

SNK
AMUSEMENT & GAMES





SOMMARIO

I 'SOLITI'

7 EDITORIALE

Grosse novità, ma è solo l'inizio...

9 POSTA

Nessuna valanga, o almeno troppo tardi per uscire su questo numero...

TOP SECRET

Dopo il 'pacco' del Mega Indice, una fresca ventata di trucchi Made in Italy.

49 AVVENTURA

Un tentativo di corruzione nei confronti dell'Alecchino, ed uno spazio 'merliniano' sempre più sacrificato.

55 DO-IT-YOURSELF

Il SEUCK lancia nuovi talenti, ma c'è chi ci sa fare anche 'senza'...



I 'TOSTI'

73 PREVIEW 8 BIT: LA QUIETE PRIMA DELLA TEMPESTA

Dietro i pochi titoli di questo mese, si cela il rombo di un'esplosione natalizia

59 TGM n°3: ECCOLO!!!

Indiscrezioni e rivelazioni sul terzo numero della nostra 'cugina a Sedici Bit'

29 THE WORD

La nuova, esplosiva rubrica di NEWS per tutti gli affamati di informazione e di novità



QUALCHE 'SUCCESSO' PRIMA DELLA 'VALANGA'

12 SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Le fantastiche avventure del leggendario marinaio finalmente sugli schermi del C64

14 CYBERNOID II

La Hewson invade il mercato degli shoot'em up con un seguito più bello del suo predecessore

16 ARMALYTE

Finalmente vedremo le immagini di questo incredibile shoot'em up della Cyberdyne Systems

18 EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

I nostri redattori inglesi lo hanno definito 'la migliore simulazione calcistica mai prodotta per un 8-Bit'...

26 FOXX FIGHTS BACK

Questo sì che è un bel... volpino! (Scusa, Ezio...)

49 INTENSITY

Il nuovo capolavoro di Andrew Braybrook?

49 CORRUPTION

Cosa si nasconde dietro questa nuova avventura della Magnetic Scrolls?



Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano Direttore Responsabile: Elisabetta Brolli

Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello

Capo Redattore: Fabio Rossi Digital Layout: Adelaide Mansi Redazione Italiana: Donatella Elia, Stefano Giorgi, Enrico Cuoco, Massimiliano Di Bello, Linda Casati Redattori Inglese: Gordon Houghton, Paul Gianey, Matthew Evans, Kat Hamza Indirizzo Redazione: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 8468706 Fotolito European Color di Claudio Lavezzi - Milano Stampatore: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) Concessionario di pubblicità: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800245 Distribuzione: ME PE.

S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano

Su licenza di NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%

Abbonamento 11 Numeri €35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.

Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano Rockford & Thingle appaiono su Zzap! per gentile concessione della First Star Inc. e della Gremlin, le quali ne detengono i diritti.

COMING SOON...

AFTER BURNER

AERIAL ARCADE ACE™

NON PERDERE IL PIÙ SENSAZIONALE
ARCADE DELL'ANNO

Presto disponibile per CBM 64 cass. /disco
MSX, SPECTRUM, AMIGA, ATARI ST.

 **ACTIVISION**

Marketed and distributed by Mediagenic Ltd.
Activision is a division of Mediagenic Ltd.

SEGA

SEGA is a registered trademark of Sega Corporation.
Sega Corporation is a registered company in Japan.

TEMPO DI NOVITA'

Ci siamo quasi... non sentite già lo scampanello, le canzoni di Frank Sinatra e Dean Martin, l'odore del panettone e la velocità con cui passano i giorni di vacanza? No, non è ancora Natale, e potete accorgervene guardando gli scaffali dei negozi di software che ancora non traboccano né danno segni di crollare da un momento all'altro sotto il peso di cassette e floppy disk.

Ma dato che noi di Zzap! — per deformazione professionale — il Natale lo sentiamo già nell'aria, avevamo voglia di farvi qualche regalo: il primo lo avete trovato in questo numero, e qui siamo tutti convinti che su molte pareti sono stati già attaccati dei poster di Double Dragon. Gli altri regali verranno man mano, non temete.

Per quanto riguarda le novità che si affacciano fra le pagine della vostra rivista di videogiochi, avrete già certamente notato l'espressione scanzonata della simpaticissima Kati Hamza, la nostra nuova collaboratrice della redazione inglese: come si dice, recensore che va (JR), recensore(ssa?) che viene... e Kati arriva direttamente dalla redazione di Crash, la rivista inglese dedicata allo Spectrum. Benvenuta, Katie!

Bene, prima di lasciarvi alla lettura di questo numero di Novembre, voglio solo farvi notare la presenza di una nuova rubrica di notizie (The Word) e le pagine del Top Secret dedicate ai vostri lavori giunti in redazione: anche queste cose fanno parte della nostra nuova campagna di rinnovamento.

Ci dispiace solo di non aver potuto inserire alcuna recensione per la famiglia Atari a 8-bit, come promesso nello scorso numero: ma non temete, perché adesso il software è arrivato, e se non siamo riusciti ad inserire una pagina di recensioni in questo numero, certamente ne inseriremo due sul prossimo. Buona lettura.

Bonaventura Di Bello

GIOCHI RECENSITI

1943	30	INTENSITY	26
ARMALYTE (MO)	16	NATO ASS. COURSE	23
AROUND THE WORLD...	62	POWER PYRAMIDS	66
BATTLE ISLAND	29	RED STORM RISING	68
CORRUPTION	49	SINBAD AND... (MO)	12
CYBERNOID 2 (GC)	14	SOLDIER OF FORTUNE	25
EMLYN HUGHES L.S. (GC)	18	STREET SPORT SOCCER	19
FOXFX FIGHTS BACK	21	STRIP POK. II +	31
GOLD SILVER BRONZE	52	THE GAMES	27

GET **SAVAGE**

**E' INCREDBILE
COSA RIESCE
A FARE
UN VERO
COMPUTER
GAME**



C64 cassetta L. 18.000/ disco L. 25.000
SPECTRUM/AMSTRAD L. 18.000

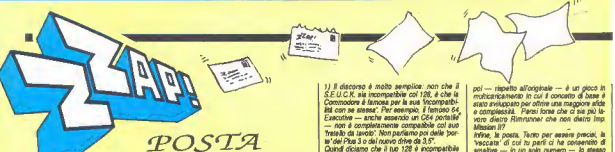


A LEGEND IN GAMES SOFTWARE



Telecomsoft, First Floor, 64-76 New Oxford St, London WC1A 1PS.
Firebird and Firebird Logo are trademarks of British Telecommunications PLC.

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55



POSTA

Questo mese la posta ha subito un processo di "restyling" per cause di forza maggiore: i due fortunati lettori, pare, hanno avuto una pubblicazione "integrata" dalle loro lettere, anche perché desideravamo mostrarvi la differenza della "posta abilitata" con la "posta integrata". Quelli che hanno scritto lamentandosi del primo sistema, ci riflettano un po' su: a poi scrivano di nuove, chissà, che non riusciamo ad inserire anche le loro lettere, abilitandole, naturalmente. A presto.

CONTRADDIZIONI

Caro Zzap!
Sono ancora io, Andrea Capini da S. Pietro all'Ono. Come ho visto, avete spontaneamente ingigantito la mia lettera, mostrando solo ciò che faceva comodo a voi.

1) S.E.U.C.K. non funziona affatto, così a senso C&S o SHIFT LOCK che sia, la stessa Commodore ha annunciato, in precedenza, che i primi 128 sono talvolta incompatibili con certi giochi e The Last V8 ne è la prova lampante.

2) Carità, le recensioni molto professionali, filosofiche, esalta spesso più l'idea che il prodotto.

Rimrunner, per esempio, è un classico tipo di "ritorno alle origini", l'ho sentito nominare De-fender, non preoccupatevi, ed è proprio questo il bello. Rimrunner è un clone del gioco sopra citato, con tocchi di classe eccellenti, hu-mor inglese (ma voi, nella vostra rigida serietà non l'avete nemmeno visto) e molto giocabilità. Perché creare trame estere, ipotizzabili, comandi complessi quando si possono ristrutturare vecchi giochi rendendoli tosti? (Akanoid, Rastex e simili). Ma voi spesso fate recensioni troppo superficiali, siete troppo pratici. Leggete MC7 Bene,

allora leggete su Playworld la recensione di Capone. In sé è abile, ma presento a stitico così seriamente al Sig. Zzap! una bug.

Riguardo a Mission Imp. 2, non vi pare che si sia infazionato la cosa? Si continua a rifare gli stessi giochi, e anche gli stessi film (Scuola di Polizia 5, Rocky 4, Rambo 3, Phenam 2). Anche se a volte i saggi sono migliori del primo, è troppo banale!

Ma come? Prima urlate "Giara Stars e Haw-ways sono dei piagi" e rimanete indifferenti a Mission 2/1.

(Se tagliate la mia lettera, almeno lasciate la firma sopra scritta).

E poi com'è sta' nuova vecchia della posta? Pubblicate solo la parte delle lettere che vi fa comodo, dribbando opportunamente le cose che "anno iassidi", accusando tutti di "banne eccitatorie, bazzurzi dalla lingua bolorfuta", ecc.

Che razza di comportamento puntate!

E ora di basta!

Molto probabilmente buttate questa lettera nell'inceneritore, o la tagliatezza ben benino.

E poi si parla di libertà di stampa e pensiero, che faccia finta.

Firmato (più o meno che me)

Andrea Capini

No, non è una lettera inventata, vi giuro! C'era un simpaticissimo ragazzo di nome circa trentasei lettere al mese, e ci sembrava giusto pubblicare almeno una volta più decore. Per fortuna quando l'ho letto avevo appena terminato la mia sessione di bathie yoga del pomeriggio, per cui non l'ho nell'inceneritore.

Dunque, caro Andrea, cominciamo ad ordine (visto che la tua missiva sembra piuttosto confusa).

1) Il discorso è molto semplice: non che il S.E.U.C.K. sia incompatibile col 128, è che la Commodore si difende per la sua incompatibilità con se stessa. Per esempio, il famoso 64 Executive — anche essendo un 64 portatile — non è completamente compatibile con l'uso "brutto di lavoro". Non parliamo poi delle "particelle" Plus 3 del nuovo drive di 3,5".

Quindi diciamo che il tuo 128 è incompatibile col S.E.U.C.K., tutto qui (non tutte le cambie hanno il collo, no, no).

2) Francesco Galati è una persona che — come abbiamo già avuto di dire — stimoliamo moltissimo, tanto vero che leggiamo la sua rubrica come se fosse un libro del primo numero in cui appare (ed in personalmente ho molto apprezzato i suoi "speciali" su The Pawn & Co.).

Del loro della loro lettera sembrerebbe che — come minimo — noi si abbia mandato una bomba al nostro collega di MC7! Si discute di giochi, non di competenza redazionale — anche perché non c'è niente da discutere su questo punto, perché più che di competenza si tratta di onestà, e come abbiamo già avuto modo di dire (già in redazione si emette un giudizio piuttosto tagliente) "regalando l'opinione che ogni redattore (e siamo in molti) ha del gioco in questione".

A proposito di Rimrunner (per caso sei azionista della Palace?) Guarda che tanta "pubblicità indiretta" te la facciamo pagare, eh? Vorremmo precisare che il cosiddetto "ritorno alle origini" ci va bene quando si tratta di budget, ma venite a parlare a coloro che spendono 12.000 lire per giocare, il decimo e il appunto questo: se infatti che noi siamo troppo pratici, che non guardiamo il lato "filosofico" dei giochi, ma pensiamo proprio che i ragazzi spendono 12.000 lire per comprare un cosiddetto filosofico? Oppure i ideologici? Cercano un buon investimento di denaro? (investimento?) Chi vuole raggiungere l'illuminazione davanti al computer ha sempre la possibilità di comprare Zenit o Kinetix, o il mio Tattile. Di Capone non solo abbiamo letto la recensione, ma (giustamente) l'abbiamo anche comprato, e sinceramente dopo averlo visto si è passato la voglia di "Rivolegiare".

Riguardo al discorso dei "cloni" e dei seguiti non riesco proprio a capirli: ogni Rimrunner è criticato impossibile Mission 17? Guarda che impossibile Mission 17 (non è un clone come si fa ad essere "cloni" di se stessi?), e

poi — rispetto all'originale — è un gioco in moltissimo meno in cui il concetto di base è stato sviluppato per offrire una maggiore azione e complessità. (Perciò forse che ci sia più la vera storia Rimrunner che non dietro imp. Mission 17?)

Infine, la posta. Tanto per essere precisi, le "vacanze" di cui tu parli ci ha costato di analizzarlo — in un solo numero — lo stesso numero di lettere che in genere vengono evase su sei mesi di Zzap!, modificando così molti lettori che avevano scritto. Se poi vuoi venire a trovarci (visto che non abiti dall'altra parte della Lombardia) ti faremo leggere quello che abbiamo "brillato" su quella lettera, e se trovi una sola frase che avesse bisogno di una risposta in questa rubrica ti regaliamo dieci copie di Rimrunner ed una di De-fender (oltre all'abbonamento a MC).

Scherzi a parte, noi non accusiamo "tutti" di quelle bruttissime cose che tu mezzucci, me solo coloro (pochi, per fortuna) che hanno scritto utilizzando frasi come "siete delle anebe incerti" oppure "vorreste sì un bastardo" o anche peggio, pensando che le carte da lettera fosse la parvia di un ricco malfamato o di un galeotto di stazione (non che questi posti siano lì per essere decorati con simili graffiti).

A noi, tanto perché io lo sappia, non t'ha fastidio nessuna lettera, e guardate che ne riceviamo centinaia ogni mese! Anzi, ogni volta che il fattorino porta un nuovo pacco di posta, i redattori si dividono a morsi per poterla leggere e commentare.

Comunque, come ho avuto certamente modo di vedere, le tue lettere si sono pubblicate in forma integrale, compreso "humor" al posto di "humor" e la misteriosa esclamazione "ora di basta", che abbiamo stampato col computer e letter cubitali e appena inefficaci per giudicavi su.

Ah, dimenticavo, visto che il nostro caporedattore ha "tutto" l'argomento dei "cloni" in questa posta, non ho potuto impedirci di trasformare (con la scorta, poco originale, suolete di zolfo) nel Caporedattore Macchietto ed aggiungere (a lettera di fuoco — molte frasi sono state prudentemente "brillare") il suo commento personale alla tua lettera. "Om, Mera Padme Hum, Om Shanti, Shanti...". (GURU MEDITATION)

CHE ASPETTI!

Regala finalmente il DRIVE al tuo C64 o al tuo AMIGA !

Drive CIRCE per 64Lire 259.000

- COMPATIBILE col 1541 • ROBUSTO mobile SCHERMATO antidisturbo
- GARANZIA totale (ricambi e mano d'opera) • Libretto di ISTRUZIONI in italiano • Dischetto OMAGGIO con programmi e copiatori TURBO.

Alcuni prezzi dal nostro listino:

- ✓ Commodore C64 Lire 299.000
- ✓ Drive Commodore 1541 Lire 349.000
- ✓ AMIGA 500 con Drive e Mouse Lire 849.000
- ✓ Adattatore Telematico Commodore (compreso abbonamento gratuito Videotel) Lire 99.000

* I prezzi riportati sono comprensivi di I.V.A.

PUNTO VENDITA AL PUBBLICO:

CIRCE Electronics s.r.l.
V.le Fulvio Testi, 219 • 20162 MILANO
Tel. 02/6427410

Drive CIRCE per AMIGALire 249.000

- UltraCOMPATTO • Mobile in METALLO
- Meccanica GIAPPONESE • Presa PASSANTE per collegare più Drives in serie • Tempo di ACCESSO 3ms
- AFFIDABILISSIMO (vedi Commodore Computer Club N° 55)

Celeri spedizioni in tutta Italia a mezzo posta postale assicurata, con pagamento contrassegno al postino. Lit. 15.000 quale contributo spese di spedizione. CIRCE Electronics s.r.l. - via Prima Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSLEGNO (VR) - Per ordini telefonici e/o informazioni, telefonare allo 02/6427410. *Per ricevere il listino HARDWARE, inviare i propri dati insieme a Lire 1.300 in franchobollo.



Risponde l'Ed:

Quando mi è giunta notizia della tua lettera, non sono riuscito a trattenermi: ho approntato mesi di polemiche riservate, ma certe cose mi fanno veramente andare in bestia.

Per rispondere, ho bisogno che tu mi chiarisca una volta per tutte come la pensi: allora, mi benedici d'ora il paccione o no? Non puoi venirmi a dire che Rimrunner è bello perché "è la lama di Defender e poi ve ne fuor con la storia che impossibile Mission (il non è originale perché si limita ad ampliare il concetto del primo).

Tanto per dirlo chiaramente, a noi redattori-riscrittori piacciono i programmi ORIGINALI (vedi le invettive che ho lanciato contro gli ultimi titoli della Rainbow Area) e soprattutto DIVERENTI: per fare un esempio lampante, i miei giochi preferiti sono i vecchi Archon e Guzzar (quelle delle Interceptor, non il caviò), che rispondono alle caratteristiche di cui sopra. Piuttosto che giocare a Rimrunner - per quanto sia molto carino da vedere - o a Great Glens Sisses, preferisco (anzi, ed io in particolare) frugare nei nostri dischetti e ripercorrere i vari Defender e Mario Bros.

Di conseguenza, quando facciamo la selezione di un gioco che costa 25000 lire preferiamo dirlo chiaramente: se questo si rivela essere una copia spudorata di un classico che magari l'altro gli possiede, e larghi spaziarne i soldi per questo libro di più inoltro. Nella nomenclatura che compare questo mese di Nato Assault Course avrei anche potuto tirare in ballo gli apertori lottativi dell'Interruzione sociale fra subdottori in un contesto coercitivo ed albanese, ma ciò non ti piace che il gioco resta una schizofrenia spaziosa, il pare?

Un'ultima cosa: sia io che il direttore siamo esperti di psicologia, sociologia e filosofie occidentali ed orientali.

I SEPOLCRI (no, di Foscato, i nostri) (Battellato: ATTORNO AL PASSATO) Carissima redazione di Zzap! Questa che state per leggere non è una lettera di critica piena di insulti e minacce, ma vuole essere semplicemente un modo per esprimere un mio parere di lettore "sentimentale" su

una rivista — la vostra — che in effetti è notevolmente cambiata rispetto agli abbori della sua esistenza.

Ultimamente vi sono state molte lettere di lettori che esprimevano il loro disappunto sul fatto che Zzap! stesse in qualche modo degenerando nel tempo: la rivista non era (non è) più quella di una volta, si notava la scomparsa di quel solito filo di unione tra le righe che aveva fatto di Zzap! una rivista unica ed inimitabile, ma in realtà si trattava sempre di impressioni, lodane sì, ma in qualche modo infondate: le lettere di spiegazione questa "degenerazione" con l'ottenimento di alcune rubriche e del fumetto, o più semplicemente con la sempre crescente diminuzione di recensioni italiane. Tuttavia, però, la spiegazione non stava tutta in queste affermazioni, ma era in qualcosa di più imprevedibile, di elusivo: il cambiamento veniva avverto sempre, leggendo fra le righe, girando le pagine, persino guardando la rivista da lontano.

Non era più la stessa rivista dei vari Gary Pen, RE, AR, BMW.

In quest'ultimo periodo, infine, avete tentato di contare ai ripari: vi ho apprezzato per la "rivoluzione" attuale nel numero di luglio/agosto, e dico ammettere di aver tentato un sospiro di gioia e felicità mentre a sollevare quando ho letto l'editoriale di quel numero, ma poi queste impressioni sono state parzialmente deluse dal resto della rivista: infatti leggendo l'editoriale mi ero ingenuamente illuso di potermi ritrovare ai tempi delle recensioni italiane che si contendevano con quelle inglesi, ai tempi delle "medaglie d'oro" tirate in copertina (Head Over Heels, che neccanioni). Ma mi sbagliavo... In tutti secondo me avete peccato proprio nella caratteristica più importante, quella che rende Zzap! Zzap! e non Videogochi, o Commodore User, o C+VG, e cioè le tracce dei recensori che esprimono giudizi separati e spesso e volentieri contrastanti al di là della descrizione generica del gioco.

L'unica cosa, leggendo una recensione italiana, che mi convinceva di non avere in mano una qualsiasi altra rivista erano i voti in percentuale! Ma dov'è finita la leggendaria originalità e inimitabilità di Zzap!?

Un'altra caratteristica, inoltre, che rende lo Zzap! attuale diverso da quello "antico", è una certa "subordinazione" che ho contestato da

parte vostra nei confronti dei vostri colleghi inglesi: infatti ultimamente ho notato alcuni giochi, recensiti da voi, che hanno raggiunto e superato il 80% di adesione: il bolino di gioco bello o, addirittura, di medicina d'oro. E' il caso, ad esempio, di Beyond The Ice Palace, di Universal Military Simulator e di Ultima IV.

Ma perché, pensate, non gli attribuite il titolo e non ne evidenziate il nome in copertina come ai tempi di The Last Ninja e Head Over Heels? Forse non lo meritano? O forse solamente il buon vecchio Rignall ha il diritto di farlo? Con questo concludo e vi saluto facendovi gli auguri con la speranza di un ritorno a un passato migliore.

Come Mansuetti Christian, Mantova

Egregio Signor Conte, Le rispondo così perché l'addetto alle poste, dopo aver letto tutta d'un fiato la Sua lettera, si è tirato un colpo di rivoltella in bocca...

Della Sua missiva mi pare di intravedere una certa inoddisfazione di fondo che sembra minare le parti attive del suo rapporto con codesta rivista. Prendicacchi! Ma siamo così ingovernabili? Ma perdinciocchi! Adesso vi faccio vedere le chi di sano! La conoscenza quella dei logici che... no, non ci siamo, forse dovremmo provare con la bussola delle illustrazioni, ed entrare anche nel livello lotta schiera di coloro che hanno tentato di imitare la Settimana Enigmistica.

Accolta, Christian, capite che la tua "vera nostalgia" (mi sono addorciato comunque, ma forse è stato per il motivo del mio collega addetto alla rubrica della posta), ma devi avere presente che il rispetto della rivista è cambiato da molti mesi (anzi prima del cambio di redazione), e questo non è dipeso dai redattori italiani, bensì dal "rimpianto" di James Jamel (passati tutti e tre a Commodore User, i disgraziati) e sono sostituiti Paul Ganchey, Gordon Houghton e — di questo numero — Kall Hamze.

Non pretendere che le nuove recensioni scrivano nel stesso stile dei loro tre colleghi: non sanno mica del dato, non vedevano l'obiettivo e la stessa rivista ha subito (già nell'edizione inglese) una lenta ma graduale trasformazione, disorientando da quello spirito burlesco e casalingo che aveva caratterizzato i primi numeri (a

vita è bella perché è vera).

Sui temi della "subordinazione" direi che nel primo un grasso paranco, dato che — negli ultimi mesi — abbiamo preceduto i nostri colleghi d'oltramarina con parecchie recensioni (tanto per venirci, citiamo Visent, Hercules, 4x4 Off Road Racing, Sebastian Paynroel, Laser Tag, e in questo numero Compton C64, Power Pyramide, Nato Assault Course, etc.).

Inoltre li abbiamo battuti sul tempo con la "summa" di Rockford e Thingo e con l'indice dei trucchi, senza che loro avessero ancora annunciato tali iniziative. Inoltre, ora che anche le nuove redazioni ha aperto i conti con le software house inglesi, francesi ed americane, il nostro lavoro procede in modo abbastanza rapido e tempestivo nonostante i continui "sabotaggi inventati" (ritardi nella spedizione del materiale, scappi delle Poste inglesi, foto mancate) che hanno sempre caratterizzato i nostri rapporti con i malcostori della Newmarket.

Per quanto riguarda Beyond The Ice Palace si è trattato di una vicenda, nel caso di Ultima IV è stata una nostra decisione (100% non è in una medaglia d'oro o un giro caldo, è semplicemente 100%), e infine per UNIS (ricordo dei nostri colleghi della vecchia redazione italiana) si è trattato evidentemente di una decisione dettata dal fatto che il gioco era in versione Amiga (e nel 16-bit non si parla mai di bollo!), come potrei notare leggendo TCH.

Comunque, tanto perché tu possa controllare, in questo numero la recensione di Slingshot è italiana, ed è una medaglia d'oro (sebbene i voti dei recensori siano inglesi — i nostri non sono ancora pronti, e si dispiace lasciare troppi commenti...).

Non disperare, Christian carissimo, perché le cose cambiano, e chissà che non cambino nelle direzioni di te e suppone...

ATTENZIONE GRANDI E PICCOLI!

Ora aperti al pubblico!

Prenotate i vostri regali di Natale!

4.000 articoli a disposizione!

Offerte speciali! Tante sorprese!

Lago SoftMail

Via Napoleone 16

22100 Como - Tel. (031) 30.01.74



R-TYPE™

IT'S YOUR ONLY DEFENCE

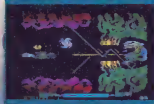
IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .



Atari ST screen shot



Commodore screen shot



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

Available soon on Commodore 64/128
cassette (£9.99) and disk (£14.99),
Spectrum (£9.99), Amstrad cassette
 (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST
 (£24.99) and on Amiga (£24.99).

R-TYPE™

© 1987 ITEM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS

SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

Cinemaware/Mirrorsoft, Cbm64/128., disco £ 29.000.

• Il nuovo, spettacolare successo della Cinemaware dopo il fallimento 'a 8-bit' di Three Stooges



Appena qualche giorno fa, i recensori della vostra rivista preferita si stavano lamentando della qualità dei giochi in circolazione. "Non esistono più titoli come *Lazy Jones* o *Morphine*, pieni di quadri tutti diversi l'uno dall'altro!" diceva uno. "Oggi ho giocato sei ore attraversando 128 schermi tutti uguali!" si lamentava un altro. Beh, da oggi le cose cambiano: la megamirrevigliosa Cinemaware, autrice dell'innovativo (e mo-

notono) *Defender Of The Crown*, ha finalmente pubblicato la versione per Commodore 64 di *Sinbad And The Throne Of Falcon*, la prima vera avventura grafica/arcade mai pubblicata per home computer.

Il gioco si svolge sulla falsariga di un film (come tutti i prodotti Cinemaware), con il giocatore che interpreta il ruolo del marinaio medio orientale più famoso del mondo, imbarcato in un'enissima avventura colossale. Il califo di Damaron è stato trasformato nottetempo in un falco, ed il trono è vacante: un figlio rinnegato del califo preme con il suo esercito sui confini del regno ed il compito di Sinbad è di trovare il modo di rompere l'incantesimo che grava sul califo e riportarlo alla sua forma umana.

Per far questo, Sinbad dovrà viaggiare per tutto il mondo alla ricerca di informazioni ed ingredienti magici, senza tralasciare di guidare gli eserciti rimasti in patria tramite un cristallo magico che gli permette di comunicare con la procace figlia del califo. Il gioco si svolge come un semplice *war game* (in cui bisogna dirigere le proprie truppe contro quelle del Principe Nero stando a tenti a gestirne le forze) intermezzato da numerosissime sequenze relative ai viaggi del marinaio.

Questi avvengono sia per terra che per mare su di una mappa molto ampia, dove si muovono



▲ La mappa da consultare per i viaggi di Sinbad

anche strani ed utili personaggi. Sinbad può infatti incontrare il classico Genio Della Lampada (che realizzerà tre suoi desideri), la vecchissima ed informatissima zingara ins, l'ingannevole seduttrice Biblina (che è però l'unica a conoscere alcune informazioni vitali) e molti altri, con cui si dialoga attraverso dei menu a scelta multipla. Il Principe Nero - che quando non rovescia regni si occupa di magia nera - ha anche inviato degli emissari alla ricerca di Sinbad, che sarà così costretto ad affrontare frequenti duelli con scimitarre, fionde e balestre con-

tro ogni sorta di criminale umano e non.

Altre sequenze del gioco vedono Sinbad lottare contro gli elementi, che si scagliano su di lui sotto forma di terremoti, uragani e pericolose (per la nave) secche che spesso risultano fatali per il nostro eroe.

Potremmo parlare ancora a lungo delle numerose sequenze che intervengono nella trama di SAT-TOF, ma ci limiteremo a dire che ogni sottogioco ed incontro è stato realizzato con una grafica ed una animazione tali da far sfuggire persino lo spettacolare DO-



Non so come abbiano fatto, i programmatori della Cinemaware, a ficcare in un solo disco doppia faccia tutto questo ben di Dio - e mi spaventa l'idea di un'eventuale versione su cassetta (per fortuna quelli della Cinemaware non fanno simili stonzate). Ho visto anche la versione 16-Bit (su Atari ST) e devo dire che quella C64 è persino migliore, tanto nella grafica che nella giocabilità. Se riuscite a non far caso alla carenza di strategia e - qualche volta - alla ripetitività di alcuni sotto-giochi (e non dovrebbe essere tanto difficile, visto che sarete impegnati in ben altre faccende), Sinbad diventerà presto uno dei vostri giochi preferiti.

▼ Dal Diario del Capitano, preziose informazioni di viaggio



Captain's Log
Kori Whalbi
Kori Whalbi
Bolti Quinto
Anju Ghoti
Falcia

Damaron
Chalka
Omas
Zakhia
Agnis
Aknis
Chustakis



Adoro tutti quei vecchi film di Simbad - sapete, quelli con quei grossi mostri con sei teste e quei pazzeschi effetti speciali - e la Cinemaware ha perfettamente ricreato quell'atmosfera nostalgica. Simbad sembra Clark Gable quando scende atleticamente da una piattaforma all'altra nella sequenza in cui viene inghiottito da un crepacchio! Ci sono delle ovvie limitazioni alla conversazione che potete avere con i personaggi del gioco, ma la complessità generale del gioco ripaga completamente di questo. Mi avrebbe fatto piacere che fossero state fornite un po' più vite per le sequenze arcade (se non si fa un desiderio in questo senso al Genio, Simbad ha una vita sola), perché è veramente fastidioso morire per il morso di un ragno dopo 20 minuti di avventura. Del resto, la caratteristica degli eroi è di riuscire a togliersi sempre dai guai.

▼ Uno dei sottogiochi di Simbad, che metterà — come gli altri — a dura prova i vostri riflessi...



▲ Il nostro eroe, in una posa alla Douglas Fairbanks, conversa con la sua adorata 'via gemma'

Era ora! Finalmente un gioco come si deve! SATTOF ha un'infinità (beh... mezza infinità) di situazioni di gioco, sono anche realizzate bene. La grafica è ai massimi livelli mai visti per un 64 (ma forse anche in senso generale), il sonoro è perfettamente adatto all'azione e tutta la trama regge dannatamente bene. Il wargame è semplice ma infido al punto giusto, e - a differenza di DOTG - la difficoltà generale è abbastanza alta da richiedere un bel numero di partite prima che riusciate a liberare il califfo. La cosa che prende di più in SATTOF è la grande varietà di situazioni che si presentano in una partita e che dovrebbero affascinare sia gli appassionati di arcade che i fanatici della strategia. Grande!

TC, e sempre accompagnate da una sezione sonora molto adatta.

La giocabilità di SATTOF è ottima, per quanto la versione in nostro possesso si sia "inchiodata" diverse volte in maniera del tutto inesplicabile, costringendoci a ricaricare il gioco. La cosa non è stata terribilmente grave (anche se un po' più di attenzione in fase di produzione non avrebbe guastato), anche perché il programma - contenuto su di un dischetto a doppia faccia - è dotato di una routine di caricamento ultraveloce.

Beh, cosa fate ancora qui? Uscite e compratelo!

PRESENTAZIONE 92%

Molta documentazione come sempre, ma la complessità del gioco viene rapidamente aggirata dal sistema di controllo semplicissimo.

GRAFICA 98%

Bisogna vederlo per crederci!

SONORO 80%

Un continuo accompagnamento di musiche medio orientali che creano una grandiosa atmosfera.

APPETIBILITÀ 84%

Come si fa a non rimanere affascinati da una simile grafica ed un tale spessore di gioco?

LONGEVITÀ 85%

C'è un sacco di azione che riesce ad essere semplice da controllare ma difficile da padroneggiare completamente, e fa di SATTOF un vero gioco per esperti.

GLOBALE 95%

Avventura, azione, grafica, strategia... SATTOF dovrebbe interessare proprio chiunque!



TEST

Gioco "Caldo" CYBERNOID II

HEWSON, C64/128 cass. £12.000/disco £15.000; Spectr./Amst. cass. £18.000

• L'avvincente, esplosivo ed impegnativo seguito di Cybernoid della Hewson

Vi ricordate i vecchi tempi? Ragazzi, allora si che ci divertivamo! Se c'era da dormire sul pavimento, dormivamo sul pavimento. Se c'era un solo bocchiere da cui bere, lo spaccavamo e ci bevevamo la birra direttamente da terra. Se la Federazione chiamava, ci mettevamo una fascia "Flambo" intorno alla testa, lucidavamo gli stivali e saltavamo sul primo Cybernoid disponibile e - senza chiedere niente a nessuno - tra-

vevamo! Spacca, rompi, blasta! Questo gioco scatena veramente l'aggressività umana! Dopo un paio di partite sarete veramente rilassati (o distrutti...), e vi sentirete in pace con il mondo. Con questo non intendo certo dire che cybernoid l'isia un gioco facile, anzi! Tanto per cominciare, ci sono un sacco di armi ed alieni in più rispetto al primo Cybernoid. Alcuni di essi sono anche parecchio cattivelli, e spesso capita di rilassarsi senza rendersi conto di avere distrutto un nemico solo per aver attivato un'arma ancora più potente che si trovava al suo interno. E mai, assolutamente mai, bisogna rilassarsi! Entrando in un nuovo schermo. Molto spesso, la nuova sezione è la casa di qualche orribile creatura pronta a sciogliere la vostra nave non appena appare. Se vi piacciono i giochi duri, provate Cybernoid II, perché difficilmente troverete qualcosa di più duro.



Proprio quando pensavate che fosse sicuro tornare a combattere sulla vostra macchina ultraviolenza, ecco Cybernoid II! Non pensavo fosse possibile, ma è ancora più grosso e cattivo dell'originale. Non solo è più difficile - uno o due dei nostri recensori sono riusciti a rimanere sempre bloccati al primo schermo - ma anche molto più vario. Ci sono più armi (sette in tutto) ed alieni più difficili da combattere - ognuno disegnato ed animato da dio. Ogni schermo va affrontato in modo diverso, e per vincere non vi sarà sufficiente sparare a tutto ciò che entra nella portata dei vostri missili. Ogni parte del gioco vi fa impiegare diverse capacità di reazione - sia che si tratti di infilarsi in qualche passaggio, evitare alieni o distruggerli colti dallo spirito dell'ultraviolenza. Ma vi avverto - è difficile e richiede tempo per essere padroneggiato.



vamo già parti. Non avete già distrutto da soli un'intera flotta di pirati? Sissignore, e come premio, la Federazione vi ha chiesto di ripassare l'impresa. E' pericoloso? Sissignore. E' suicida? Esatto. Potete rifiutarvi? Neanche per idea. Certamente no. Mentre voi eravate fuori in licenza, la vostra macchina da guerra preferita è stata modificata un pochettino. Oltre alle solite bombe, proiettili rimbalzanti, a ricarica di calore, bombe intelligenti e scudi, ci sono un altro paio di armi nuove. Se avete voglia di lasciare una scia di distruzione radioattiva sul vostro passaggio, sganciate un paio di bombe e state a guardare. Bloccati da qualche super alieno? Non c'è problema: basta usare una di quelle ultrapotenti, megaviolente bombe traccianti. Uscita sulla destra dello schermo distruggendo ogni minima forma di vita sul suo cammino. C'è solo una cosa: mentre voi eravate via, il nemico non è stato in vacanza... in effetti, tutti i per-



Pensavo che sarebbe stato difficile creare un seguito a *Cybernoid*, ma questo secondo capitolo è veramente ottimo! La grafica, ad esempio - qua si parla di effetti pirotecnici e super animazioni! Come dice sempre mio papà, è sufficiente a toglierli il fiato. Wow! La musica durante il gioco non è penetrante come quella di *Cybernoid*, ma quando l'avete sentita un paio di volte vi prende terribilmente bene. Ah, già, non ho ancora parlato dello schema di gioco. Non è facile (ho perso tre vite nel primo schermo), ma è davvero coinvolgente. Siete sempre sul punto di scoprire qualcosa di nuovo e... Invece siete costretti a ricominciare da capo per mostrare tutta la vostra abilità. E questo è esattamente quello che sto per fare...



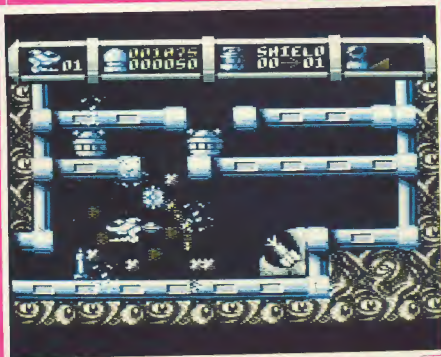
▲ Beh, nessuno aveva detto che si trattava di un'impresa facile, no?

corsi di volo sono stati difesi con ulteriori lanciamissili, armi a raggi e squadriglie suicide di quelle che possiate immaginare. Peggio ancora, potete usare ogni arma solo in maniera limitata, così

ad esempio usare troppo gli scudi vi spadrà direttamente al grande Simulatore Di Battaglia celeste. Insieme ai guai, avete comunque anche qualche vantaggio. Di tan-

to in tanto potrete recuperare armi o punti extra da qualche nemico. Ma questo è tutto - ora tocca a voi.

▼ E voi che avrete giudicato impegnative le discese in tubi verticali di *Cybernoid*...



PRESENTAZIONE 89%

Menu iniziale comprensibile con scelta fra musica ed effetti sonori e tasti ridefinibili.

GRAFICA 94%

Animata brillantemente e piena di dettagli incredibili - anche meglio del *Cybernoid* originale!

SONORO 88%

Una colonna sonora niente male (anche se non all'altezza della prima, secondo noi) ed alcuni effetti adatti a creare una certa atmosfera.

APPETIBILITÀ 80%

Difficile entrarci perché tutto vi è addosso sin dall'inizio.

LONGEVITÀ 93%

Un sacco di azione esplosiva apposta per gli appassionati dell'Ultraviolenza.

GLOBALE 91%

Non sappiamo dirvi se ci sia piaciuto di più questo o l'originale, ma considerato che il primo era fantastico...

ARMALYTE

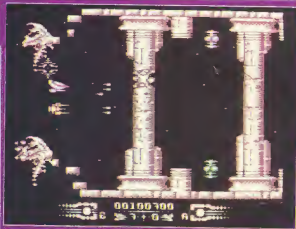
Thalamus; C64 cass. £n.p., disco £n.p.;

• Lo splendido seguito di Delta prodotto dalla Cyberdyne Systems



Prima di parlarvi del gioco, dobbiamo fare una importante precisazione: come avranno notato tutti coloro che hanno acquistato Hawkeye dopo la nostra entusiastica recensione, la Redazione si è fatta incantare dai colleghi inglesi. Purtroppo, nel tradurre la recensione proveniente dal Regno Unito, i nostri redattori italiani si sono fatti sfuggire il fatto che il gioco fosse pubblicato da una casa molto vicina alla Redazione inglese e questo aveva evidentemente influito sui voti della pagella di Hawkeye. Il gioco, a nostro parere, non merita nessuna medaglia d'oro né il parallelo con Obliterator fatto esclusivamente - e noi il gioco è arrivato a rivista già pubblicata - sulla base dei commenti provenienti da of-

frematica, ma un voto medio-re causato dalla stupidità dello schema di gioco (comunque fantastico sul piano della grafica). Detto questo, vi consigliamo di prendere molto indicativamente il giudizio dei nostri colleghi su quello che sembra un ottimo prodotto ma ricade esattamente nello stesso caso



Dopo aver detto nella recensione di Salamander che secondo me Delta era stato il miglior shoot 'em up progressivo, il seguito di Delta arriva sulle scene a spazzare la concorrenza. La grafica di Armalyte è veramente incredibile, a probabilmente presenta il miglior uso delle ombre mai visto su di un 64. Lo scrolling è preciso, gli sprites ed il fondale colorati e la quantità di sprites sullo schermo incredibile. Sparare per la prima volta con la seconda Super Arma vi farà sobbalzare sulla sedia, e non vi potete immaginare l'entusiasmo dei recensori quando abbiamo vaporizzato 20 alieni in una botta sola! Per quanto riguarda la struttura di gioco...

Tutto quello che posso dire è che è brillante. Sto cercando di fare in fretta a scrivere questo riquadro per poter tornare a giocare! Fate tutti un grosso applauso alla gente della Cyberdyne Systems per aver fatto un simile debutto. A quando il loro prossimo gioco?

di Hawkeye. A buon intenditor...

Dopo che le forze Damocles distrussero il perfido khanato di Hsilt, la zona di spazio conosciuta come Delta diventò un'area perduta invasa dai resti di centinaia di astronavi distrutte. I pochi piloti avventurati nel Delta sono

rimasti con storie di carcasse contenenti manufatti alieni tecnologicamente avanzatissimi. Molte persone considerano queste storie alla stregua di leggende, ma un uomo è sicuro della loro realtà. Dopo un crollo della Borsa Spaziale particolarmente grave Woodward, il presidente di una megaindustria terrestre, andò al più vicino bar con l'intenzione di annegare i suoi dispiaceri nell'alcool. Tra gotti pangalattici dopo, si ritrovò improvvisamente a parlare con un ubriaccone la cui lingua era stata evidentemente "lubrificata" dai troppi bicchieri. Era un ex-membro della Damocles, che era stato passato alla corte marziale ed espulso dal servizio a causa delle sue abitudini "alcoliche". Sì, diceva, anche lui era stato nel Delta ed aveva visto le carcasse ed i loro tesori, ma aveva anche visto il potente sistema di difesa robotizzato che impediva ogni genere di saccheggio.

Poi l'uomo aveva fatto uno strano ghigno ed aveva tirato fuori un cilindro metallico da sotto il suo impermeabile unto. Questo, aveva detto a Woodward, era l'unico pezzo di tecnologia Hsiltiana che fosse mai stato riportato dal Delta. Woodward aveva avuto notizia dei tesori, ed anche se i drinks avevano da tempo fatto il loro effetto, era ancora abbastanza sobrio da capire che quella poteva essere la chiave alla risoluzione dei problemi finanziari della ditta. Comprò un altro drink all'uomo: un piano che non poteva fallire.



Questo è quello che vi è stato raccontato, ma ora vi trovate nel Delta, alla guida del vostro minuscolo caccia ad infognarvi negli otto livelli di difesa Hsifiane con la sola compagnia di quel bieco individuo che ha accettato di venire con voi. Bisogna ammettere che quegli Hsifiani saranno anche stati dei gran figli di buona donna, ma sapevano veramente come costruire delle astronavi, e queste strutture sono incredibili... E' quasi un peccato doverle blastare in pezzi. E ce n'è un sacco - di blastaggio, intendiamo. (A proposito, il verbo "blastare" è sinonimo di "Zappare" ed ha un rafforzativo in "Ka-blastare".) Woodward ha ficcato sulla vostra nave tutte le ultime novità in campo di armamenti inaricabili. Beh, del resto



Incredibile! Tutto è praticamente perfetto: la grafica è fra le migliori che abbia mai visto sul 64, non solo per l'estetica, ma anche per il modo con cui è stata usata sullo schermo - la combinazione di inquietante metallo con le ondate multicolori di alieni crea un senso di coinvolgimento nell'azione. E ci sono tanti di quegli alieni sullo schermo - agglungeteli ad uno scenario pieno di detriti e penserete di non riuscire a sopravvivere! Se poi pensavate che gli alieni fossero fatti bene, dovete aspettare a vedere quelli di fine livello - alcuni di essi vanno al di là del credibile. Tutto il gioco è pieno di tocchi da maestro come l'evocativa colonna sonora di Martin Walker o il comportamento intelligente di certi alieni; la collisione fra sprites è perfetta - avete appena lo spazio per fare certe manovre, e dovete essere dei piloti provetti. Non riesco nemmeno ad esaltarvi abbastanza: se mancasse Armalyte mancata una delle esperienze definitive per 64!



Ho visto alcuni sparati tutti niente male sul 64 negli ultimi tempi, ma Armalyte è senz'altro il migliore. Ogni minima parte del gioco è così rifinita che vi spinge veramente a giocare per vedere che cosa vi aspetta. Graficamente Armalyte è incredibilmente buono, con lavori a livello di arte per quanto riguarda sia gli sprites che il fondale. Anche gli schemi di gioco sono di uno standard molto alto sia che si giochi da soli con una navicella controllata via radio che in modo "double". Fra l'altro mi è piaciuto il modo in cui il gioco diventa molto competitivo quando si gioca in due contemporaneamente cercando di "rubarsi" gli alieni ed il bonus ad essere i primi a passare in alcuni punti. La cosa migliore è giocare con un minimo di strategia, comunque, Armalyte è brillante, e gli appassionati di giochi spaziali non dovrebbero lasciarlo scappare.

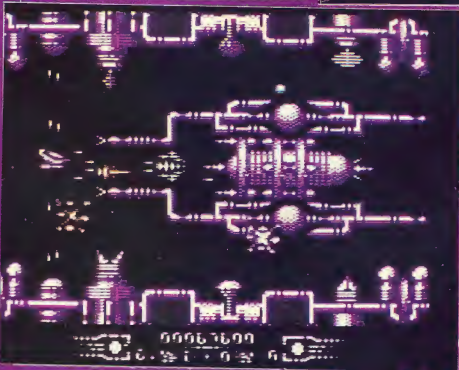
doveva fare in modo di avere una minima speranza di rivedere i suoi soldi.

Ehi, cosa sono quei cristalli evolvantini? Sarà meglio scaricarli addosso un po' di luce di quella pesante... Ehi? Si sono trasformati in pezzi di macchinario... Ehi! Ci stai andando addosso! AAAAAGH!

Uh? Non è successo niente. Ah,

no: si è attaccato all'astronave. E' un'unità laser... Prova a sparare a quel cristallo più di una volta... Aggiungilo... Abbiamo dei retro-laser! Cos'altro si può ottenere?

Laser verticali, tripli, a convergenza, una batteria per ricaricare più velocemente, fuoco rapido... Beh, così dovrebbe essere più semplice. O no?



PRESENTAZIONE 91%

Le opzioni comprendono due giocatori in simulazione, uno con una navetta radiocontrollata, la scelta della Super Arma, lo scrolling o meno delle stelle. C'è un ragionevole multiload.

GRAFICA 98%

Probabilmente la migliore mai vista in un gioco di questo genere per 64.

SONORO 81%

Bella musica di Martin Walker nello schermo dei titoli e ottimi effetti sonori.

APPETIBILITÀ 95%

La bella grafica e l'ultraviolenza vi conquistano subito.

LONGEVITÀ 93%

Otto lunghi livelli da vedere e poi la sfida per un punteggio maggiore.

GLOBALE 97%

Un grandioso shoot 'em up la cui grafica e sonora svalutano cronicamente gli altri prodotti del genere.

**Gioco
Caldo**

TEST

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Audiogenic; C64 cass. £18.000, disco £25.000;
• La migliore simulazione calcistica mai prodotta

Ricco un altro gioco di calcio: è mai possibile che le software houses non trovino mai nessun altro sport da simulare? Ci sono il free climbing, la spada calcitrante e persino il take won do (si scrive così?): dateci qualcosa di nuovo, vi preghiamo!

Dopo questo drammatico appello dei nostri antisportivi recensori, passiamo alle notizie su questo gioco della Audiogenic...

Il programma comincia mostrando una serie di quattro menu a tendina (di quelli che scendono quando vengono selezionati, per intenderci). Tramite questi vi potete gingillare con le solite opzioni dei giochi calcistici e che comprendono la scelta della squadra e del livello di difficoltà (da 1 a 10). Altre opzioni più esotiche comprendono l'editing delle squadre e di ogni singolo giocatore - di cui potete modificare, ad esempio, la velocità - che potranno poi essere salvate su nastro o su disco.

Un altro menu si occupa delle abilità particolari dei singoli giocatori, cui potete far compiere o meno rovesciate, colpi di tacco e di testa e così via. Dal momento che le varie mosse possibili richiedono un utilizzo piuttosto completo delle possibilità del joystick, un'opzione apposta vi permette di fare pratica giocando una partita contro degli avversari che si "congelano" ogni volta che entrano in possesso

Quando vedete per la prima volta girare questo programma, è facile che lo scambiaste per il vecchio International Soccer della Commodore, ma la grafica "adattata" (perché fatta di grossi mattoni, NdT) nasconde una struttura di gioco incredibilmente sofisticata. L'incredibile numero di opzioni rende il gioco piacevolmente flessibile ed assicura parecchie partite sul filo del rasoio prima che sopraggiunga la noia. A differenza di certe altre simulazioni di calcio, tutte quelle opzioni non rallentano l'azione e non necessitano di linee, indicatori o lucette varie per indicare la forza del calcio od altre cose. Dopo qualche partita il metodo di comando piuttosto complicato diventa quasi umano, ed in men che non si dica vi troverete a fare spettacolo con delle vere e proprie acrobazie. Stiamo tutti aspettando il Micro Soccer della Sensible, ma dovrà essere veramente qualcosa di grandioso per riuscire a battere questo gioco!

Io ero uno di quelli che pensavano che l'International Soccer della Commodore fosse l'ultima parola nel campo delle simulazioni sportive, EHIS supera di parecchie lunghezze sia quello che Matchday 1 e la causa della sua incredibile giocabilità. Fregatene della grafica - non è il massimo della vita, come vedevo dalle foto - e fregatene pure dei pochi effetti sonori che, quando appaiono, sono molto poco professionali - l'azione è fantastica! Sono disponibili tutte le mosse concepibili da mente umana, e quando riuscite a raggiungere la porta avversaria vi sentite veramente fieri di voi stessi! Se la grafica ed il sonoro fossero stati un pò più rifiniti sarei stato tentato di dargli una medaglia d'oro, ma anche così al tratta della miglior simulazione strategica mai scritta per il 64! Tutto il movimento è estremamente realistico, ed il gioco tiene persino conto delle deviazioni alla traiettoria della palla causate dai pali e dalla traversa. Non è tutto a raccomandare questo programma a tutti gli appassionati di calcio, che avranno di che divertirsi nel sei giorni tra una doicca e l'altra.



La miglior cosa che si può dire di questo gioco è che lo potete usare a qualsiasi livello. Se non vi sentite particolarmente abili per quanto riguarda la strategia, potete limitarvi ad azionare il modo allenamento e lanciarvi nel gioco. Se invece volete darvi a qualche match particolarmente serio potete anche passare secoli a selezionare la giusta combinazione di opzioni dal sistema di menu più vasto che abbia mai visto. Non è semplicemente la presentazione che è valida - per questo il programma sia giocabilissimo e al noi subito il tempo perso a disegnare ogni caratteristica. Anche il sonoro, al quale (ad essere gentili) non si può dire siano state dedicate quantità incredibili di memoria, contribuisce a creare una certa atmosfera. E' fantastico sentire le folle trattenere il respiro mentre vi avvicinate alla porta... e tirare un grosso sospiro quando beccate una traversa! Con tutte le simulazioni economiche che sono uscite al mercato in questi ultimi tempi, è un vero piacere vedere un prodotto tanto professionale.

della palla. Ancora, Emlyn Hughes vi permette di giocare partite di coppa, di campionato, di categoria, un'intera stagione o delle semplici amichevoli, i cui risultati potranno persino essere stampati per essere tramandati ai posteri. Nelle competizioni possono partecipare sino a quattro giocatori, che giocano a coppie contro una squadra controllata dal computer. Dopo che avete configurato il gioco, è il momento di giocare la partita dei vostri sogni! Il gioco si svolge con il solito campo in scrolling orizzontale, di cui viene mostrata la zona in cui è presente la palla. Normalmente il computer mette sotto il controllo del giocatore il calciatore più vicino alla palla, ma esiste un'opzione che vi permette di selezionare col joystick.



PRESENTAZIONE 98%

Una vastissima serie di opzioni vi permette di configurare il gioco in ogni sua parte.

GRAFICA 69%

Veloce e precisa, ma mancante di definizione.

SONORO 28%

Begli effetti "folle" ma niente altro.

APPETIBILITÀ 88%

Ci vuole un pò di pratica, ma poi...

LONGEVITÀ 96%

Il divertimento è assicurato per il resto della vostra vita o giù di lì.

GLOBALE 90%

Semplicemente il miglior gioco di calcio pubblicato per il 64 sino ad oggi!



STREET SPORT SOCCER

Epyx, per C64/Spectrum, cass. £12.000, disco £15.000; Vers. provata: C64

Chiunque voglia diventare veramente una star a livello mondiale nel firmamento del calcio dovrà passare per umili origini, iniziando la carriera per le strade. E' la storia di tutti i grandi campioni da



Nel dintorni del Lancashire, da dove sono tornato proprio ora, il football potrebbe

portare a ricordi abbastanza spiacevoli (ricordiamo che le squadre inglesi sono state escluse dalle competizioni europee a causa della violenza dei loro tifosi N.d.R.). Non preoccupatevi comunque, anche se Street Sport Soccer è un gioco calcistico da strada abbastanza anticonvenzionale nella forma, non è assolutamente violento ma anzi molto divertente, specialmente se giocato insieme ad un amico. Non si tratta di una vera e propria simulazione sportiva non c'è per questo una sufficiente varietà di mosse tattiche, ma del resto era questa la sua intenzione? La presentazione, come sempre nei giochi della Epyx, è eccellente, a cominciare dal lancio della monetina che decide il calcio d'inizio, e se non vi siete ormai stancati di simulazioni calcistiche potrete dare un'occhiata anche a questo, credo che ne valga la pena.

Johann Cruyff a Pelé a Maradona; non è stato invece così per Paul Glancy, che infatti non è diventato una megastar.

Bene, proprio ora abbiamo deciso che anche voi diventerete qualcuno nel mondo del pallone e quindi iniziamo adeguatamente. Primo: il campo di gioco - c'è il morbido manto erboso del parco, vicino (a questo proposito attenzione a materiali di origine canina sparsi qua e là sul campo) o più semplicemente la stradina poco frequentata dietro casa che rende perfettamente l'idea di un sobborgo sub-urbano.

Secondo: la squadra, può essere costruita a caso dal computer, presa fra alcune già disponibili o puoi costruirtene una scegliendo tre giocatori fra i ragazzacci di

quartiere, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e abilità.

Si può anche selezionare la durata, in tempo o a punteggio, della partita, dopodiché il lancio di una monetina deciderà chi darà il calcio d'inizio.

Premendo il pulsante di fuoco con il joystick rilasciato si seleziona il comando di uno dei due o tre giocatori a seconda che ci si trovi vicino alla propria area. Unitamente alla manopola permetterà invece oltre ai classici passaggi e tiri in porta tipici di ogni calcio una serie di evoluzioni quali colpi di testa e manovre atte a spezzare la trama di gioco avversaria - a questo proposito è deplorabile l'uniformità delle velocità dei giocatori, indipendentemente dal possesso di palla; in questo modo se l'avversario fosse davanti ai tuoi giocatori con la palla, raggiungerlo sarebbe impossibile.



Nell'ultimo paio di mesi mi sono capitati sotto gli occhi una buona quantità di simulazioni calcistiche, sembrano sbucare fuori come i funghi ovunque ai guardi! A questi si aggiunge ora la Epyx con un'altra puntata del suo sport da strada, Street Sport ..., anche se non proprio sull'onda dei giochi influenzati da World Cup. Non è un brutto gioco in effetti, ma devo dire che dopo il Baseball mi aspettavo qualcosa di più di un altro calcio alla Internet Soccer abbastanza incolore. Gli sprazzi piccoli e cubettosi non sono molto ben definiti, i fondi invece sono disegnati abbastanza bene e rendono bene l'idea del sobborgo malfamato, ma non sarebbe stato meglio curare di più il gioco, mettendo ad esempio del gol ben realizzati con la palla che entra bene in rete, invece di passare il tempo a disegnare macchiette d'olio e scritte varie sullo sfondo. Dal punto di vista della giocabilità è abbastanza interessante, e riproduce abbastanza bene l'atmosfera che caratterizza i giochi calcistici, ma la varietà è nettamente al di sotto degli standard Epyx.

Nonostante l'assenza dell'arbitro dal campo di gioco tutti i falli vengono regolarmente puniti da un calcio di rigore e sono compresi anche i fuorigioco dei giocatori che comportano il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Qualche esaltato magadirettore di software house si sarà svegliato una mattina in preda a gravi crisi d'identità, e, cambiato il proprio nome in MCP, avrà detto: "Vi metterò ai videogiochi sportivi finché non morirete ammantando". Questa è l'unica slegazione possibile alla quantità di giochi sportivi, non solo calcistici, che hanno invaso il mercato in questi ultimi tempi. Una buona parte di questi vengono proprio dalla Epyx, che al è buttata su una massiccia produzione di giochi sportivi anche per console, e mi pare puntando più sulla qualità che sulla quantità.

Nel caso di Street Sport Soccer, non al tratta di una vera e propria simulazione sportiva, e non richiede quindi la memorizzazione di una quantità di mosse per poter giocare. Proprio per questo credo che sia un bel gioco, se non potete scendere a fare due tiri alla buona sotto casa con gli amici potete anche farlo comodamente seduti davanti al vostro computer. Non è richiesta alcuna particolare conoscenza o abilità, bisogna semplicemente puntare verso la palla e colpire duro, anche se non viene trascurato l'aspetto del gioco di squadra, insomma proprio come fosse vero...

▼ La piccola squadra di quartiere si prepara a disputare un incontro davanti al cancello del parco



PRESENTAZIONE 76%

Il caricamento in multidischi potrà sorprenderci a dispetto di ragionare, in compenso sono presenti una vasta gamma di opzioni compresa la selezione della squadra e tre livelli di difficoltà.

GRAFICA 75%

Ben curata, soprattutto gli sfondi che rendono bene l'atmosfera, rovinata però dagli sprazzi a blocchi dei giocatori.

SONORO 53%

Musica nella presentazione poco originale con il rapporto di qualche effetto sonoro durante la partita.

GIOCABILITÀ 78%

Lo scopo semplice ed efficace, battere l'avversario, garantisce una buona quantità di divertimento.

LONGEVITÀ 70%

Lacune dal punto di vista tattico e della varietà potrebbero rallentare gli inizi entusiasti.

GLOBALE 75%

Diversamente quanto una vera partita col vicinato, e senza il rischio di rompere le finestre dei vicini.

U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO



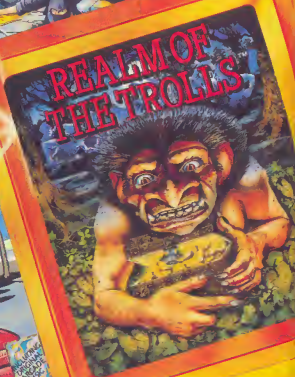
TIGER ROAD™
C64/128
AMIGA
SPECTRUM
ATARI ST
IBM PC



FINAL
ASSAULT™
C64/128
AMIGA
SPECTRUM
ATARI ST
IBM PC



OUTRUN™
C64/128
ATARI ST
AMIGA
SPECTRUM



REALM OF
THE TROLLS™
C64/128
AMIGA
ATARI ST
IBM PC



U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINIA 15
20132 CASCIAGO (VA)

FOXX FIGHTS BACK

Image Works, per C64, cass. £18.000, disco £25.000

Mr. Foxx ha dei problemi familiari: sua moglie gli ha ricordato per l'ennesima volta di rifornire la dispensa, ma il suo carattere pigro e pacioso non lo rende particolarmente entusiasta della cosa. Così, dopo aver tirato fuori la sua vecchia pistola, Foxx si allontana per lo scenario a scrolling orizzontale verso la fattoria del signor Kilmajaro, chiedendosi perché mai abbia sposato una tipa simile, che non si riesce ad accontentare di zuppe in scatola e patate fritte. Foxx deve riportare a casa

quanti più generi alimentari possibili, cominciando con mele per passare poi a torte e salsiccie. Le mele, come è naturale, vanno raccolte da un fruteto abitato da scoiattoli feroci che difendono la loro proprietà con bombe a mano. Fortunatamente, Foxx è molto abile a correre e saltare, e questo

gli viene particolarmente utile quando è il momento di incontrare gli altri pericoli del gioco. Questi comprendono gruppi di cani da caccia ciclisti dal grilletto facile (uh?) e galline che lo bombardano con uova cariche di colostro.

La pistola con cui Foxx comincia



▲ Galline volanti: un tocco di umorismo in più

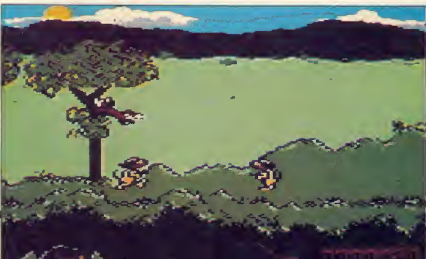


Dopo due minuti che foxx era arrivato in redazione, tutti i nostri grafici erano scesi nei nostri uffici per vederne, appunto, la grafica. Anche se siete quel genere di persone che visita periodicamente i negozi di scherzi per cercare cose come una tuta da gorilla, conoscerete difficilmente qualcosa di più ridicolo dei cani ciclisti e delle galline che svolazzano in giro...facendo quello che fa normalmente una gallina. Il sonoro si adatta perfettamente al tono del gioco e la struttura di gioco nella quale dovete raccogliere oggetti e trovare scorciatoie è di quel genere antiquato ma sempre valido che piace a me. Comprendo oggi probabilmente non lo giocherete tra un anno, ma chi se ne frega della longevità quando avete una intera fattoria di stupidi animali da massacrare?



Devo dire che ero piuttosto scettica nei confronti di un gioco che comprende galline bomberotte, cani ciclisti ed una volpe armata, ma questa è una di quelle occasioni incredibilmente rare in cui devo smettere di avere completamente sbaglio. Tanto per cominciare, se siete una di quelle persone terribilmente seriose che non riescono a sopportare gli scherzi, lasciate perdere questo gioco: cacciare galline, rapire conigli e pigliare a schiaffetti cani da caccia in mezzo agli occhi non vi diverte sicuramente. La cosa diverte invece me - specialmente dal momento che è stata resa con una grafica splendidamente animata ed una musica pazzesca e scatenata. OK, questo forse non sarà il gioco che vi appassiona per anni di seguito, ma dovete veramente provarlo!

▼ Il nostro eroe (furbo come una volpe) evita con disinvoltura (o quasi) i due cani da caccia...



il gioco spara piano e poco accuratamente, così è un'ottima idea cercare armi più utili - come ad esempio una mitragliatrice M 16. Quando Foxx viene colpito, perde energia, indicata dalla lunghezza di una lingua sull'apposito "fianonometro" nella parte bassa dello schermo.

Fortunatamente per lui, Foxx può recuperare le proprie forze entrando in tana di coniglio e polli e divorandone gli occupanti addormentati. Questo gli fa anche guadagnare punti e gli apre scorciatoie che gli permettono di andare dalla fattoria a casa propria in meno tempo ed in assoluta sicurezza.



Non mi diverto tanto con un gioco del 64 dei tempi di Star Wars. Chiunque

non rida vedendo la propria volpe inaspettata da una banda di besaglia fanatici che pedano con le orecchie al vento non deve avere proprio nessun senso dell'humour. La grafica non è pazzesca e incredibile, ma rende molto l'atmosfera "da cartone animato" per la vostra vendita nei confronti di cani e polli. La stessa animazione della volpe mentre si trasforma da ordinario animale ad un manico delle sparatrici è ottima. Ci sono i soliti elementi da scade d'avventura - trovare il modo di passare quei barili, raccogliere oggetti, evitare nemici - ma il modo in cui sono presentati (ed alcuni tocchi come il "fianonometro" fanno risaltare questo programma su tutti gli altri del genere.

PRESENTAZIONE 79%

Il "fianonometro" è un perfetto esempio dei tocchi umoristici sparsi per tutto il gioco.

GRAFICA 83%

Sprites simpatici in stile "cartone animato" e scenari in scrolling adeguatamente rurali.

SONORO 74%

Un lungo mix di musiche adeguate come e frastiche.

APPETIBILITÀ 81%

La struttura di gioco umoristica e la grafica colorata appassionano sin dal momento in cui aprite la confezione.

LONGEVITÀ 71%

Non molto vario, ma riesce ad essere divertente anche dopo qualche partita.

GLOBALE 79%

Una strana e divertente variazione sul tema delle arcade adventures.

Can You Stop The Russian Bear?



Based on the NO. 1 best-selling book Red Storm Rising by Tom Clancy; Larry Bond co-author. Copyright 1988 by Jack Ryan Enterprises Ltd and Larry Bond. All rights reserved.

Basato sul best - seller Red Storm Rising di Tom Clancy, e Larry Bond, ecco l'ultima novità della Microprose - Una simulazione di alta tecnologia e di tattica.

Lavorando assieme agli autori del libro, Microprose è riuscita a trasportare sullo schermo tutta l'atmosfera e l'azione dell'intera vicenda. Sei al comando di un sottomarino nucleare d'attacco, quando le due super potenze si scontrano.

In mezzo, tra l'orso Russo e la dominazione totale, giochi un ruolo determinante nel conflitto. La tua missione ti porta attraverso una varietà incredibile di fondali marini, per affrontare situazioni e sfide sempre più diverse.

Disponibile per CBM 64

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

RED STORM RISING by Tom Clancy © 1988 by Jack Ryan Enterprises Ltd and Larry Bond.

**MANUALE COMPLETO
IN ITALIANO**

NATO ASSAULT COURSE

CRL, per C64, cass. £18.000, disco £25.000

Non abbiamo ancora finito con Ninteen, ed ecco arrivare una nuova serie di esercitazioni militari: questa volta si tratta di una "simulazione" della CRL, in cui dovete attraversare un percorso di allenamento composto da una serie di ostacoli da saltare (muri bidoni, fiamme), colpire (sagome, manichini, gli autori del programma), guardare (acqua, fango, ed altro) ed attraversare in modo particolare (corda sospesa, tunnel di tubi, filo spinato, la redazione di Zap! mentre recensisce questo gioco).

L'esercitazione può avvenire contro un vostro amico (a turno o l'uno contro l'altro), contro il vostro precedente record, oppure contro uno dei quattro marmittini illustrati sul foglietto d'istruzioni o sullo screen di caricamento: il Caporale D. "The Himan" Grayson, il Sergente N.B. "Ninja" Havers, il Capitano G. "The Flame" Burns ed il Colonnello T. "Tommo" Jones.

È possibile visualizzare e salvare/recaricare una tabella dei punteggi, e il gioco contiene persino un editor per crearsi i propri "percorsi di guerra" personalizzati, dotata di ben 70 elementi diversi da combinare assieme.

L'uso dell'editor è molto semplice e intuitivo, ed il fatto che il programma non esegua alcun controllo sulla coerenza del percorso che si sta realizzando consente la creazione di situazioni particolari come un bidone con fiamme in mezzo all'acqua o del filo spinato in mezzo al fango (quest'ultimo è davvero terapeutico).

Nella foto sopra, il gioco.
Sotto: l'editor del percorso



Tutti noi sappiamo che al mondo c'è gente di tutti i tipi: intellettuali, idraulici, artisti ed anche autolesionisti. Bene, Nato Assault Course si rivolge proprio a quest'ultima categoria: non al più fini masochisti, badate bene, ma proprio agli appassionati dell'autodistruzione fine a se stessa. Secondo le statistiche, ad esempio, l'83% dei maschi in età della ragione venderebbe la propria madre pur di non fare il servizio militare: i gentili signori della CRL invece no, hanno pensato proprio a quell'11 per cento regalando (per modo di dire) un'anticipazione digitale di tutte le spocchellistiche disgrazie della vita di caserma. Correrò nel fango fino alle orecchie, infilarmi in ierli tubi di fango, appendersi ad un filo come delle scimmie quando è possibile commetterci tranquillamente sotto solo alle scimmie delle situazioni presentate - per non parlare di quel quadro dove si finisce regolarmente in una pozza fiammeggiante!

Tutto è poi simpaticamente gestito dal vecchio sistema "a smannettamento", adorabile per il gran numero di joystick ereditati e braccia anchilosate che è riuscito a procurare sin dai tempi del primo Decathlon su VCS (è buffo come le pessime abitudini siano sempre le ultime a morire, vero?): la cosa non sarebbe poi tanto tragica se durasse qualche secondo come gli sprint dei 100 metri del gioco suddetto, ma una parte media di questo gioco dura qualcosa come 16 minuti! E non è finita: in questi catastrofici minuti, venite anche abbeffeggiati dal computer, che fa procedere il suo uomo con calma ed un'espressione particolarmente scuzzata oltre ogni ostacolo "oscurando" - altra bella abitudine, questa! - lo schermo dell'avversario ogniqualvolta sopravviene un ostacolo difficile. Nel momento di buio, il giocatore del computer prende scorciatoie, passa dal bar a farsi un caffè e si legge il giornale attraversato su di una poltrona, solo per presentarsi improvvisamente all'arrivo con almeno due minuti di vantaggio su di voi (che nel frattempo giacete rantolanti sul tappeto di ceneri, vittime della stanchezza e della noia). Alla fine di questo supplizio, ottenete anche un editor: questa opzione è stata appositamente pensata per quei raffinati che amano torturarsi sempre più duramente, e dovrebbe consentire (noi ci siamo guardati bene dal provarci) la creazione di percorsi lunghi chilometri. Non è bello che qualcuno pensi anche agli autolesionisti? Io sono un sadio, ed aspetto con ansia un gioco adatto a me...

I controlli durante il gioco sono basati sullo smannettamento violento, il possesso di un avambraccio ed un polso bionico, l'assenza di un pace-maker e la pressione arteriosa a livelli normali.

Lo scopo del gioco è quello di resistere senza vomitare fino alla fine della prima partita.



Ma stiamo scherzando? Dodici lire per cosa? Ed io che avevo giudicato difficile

Ninteen... la calibratura dei salti nella prima fase di quel gioco è una campagna a confronto di questo. Lasciamo perdere per un attimo la grafica penosa, e non tentiamo neppure in considerazione la colonna sonora da "oggi le comiche" e l'orrenda manovrabilità del personaggio o la piattezza del gioco... cosa? Non è rimasto nulla? Ehm, beh, sì, avete ragione. Infatti in questo gioco non c'è nulla, anche se da una prima descrizione sommaria sembra un gran bel gioco: alla fine scoprite che il lavoro migliore è stato speso proprio nella descrizione, dopodiché non è rimasta abbastanza energia per la realizzazione del gioco. Ascoltate, conservate le 12.000 lire e andate a fare una corsa nel parco, è meglio...

PRESENTAZIONE 89%

Menu completi con possibilità di salvataggio della tabella dei record, possibilità di editor dei percorsi ed istruzioni brevi ma dettagliate.

GRAFICA 23%

Gli spriti sembrano appena usciti da un sanatorio, e si muovono come un elefante femmina dopo l'accoppiamento.

SONORO 12%

Nessun effetto sonoro. In compenso la colonna sonora che accompagna il gioco farebbe impazzire un sordo.

APPETIBILITÀ 10%

Non riuscirete mai ad entrare nello spirito del gioco, neanche se ridisegnate lo spirito principale con i vostri tratti somatici.

LONGEVITÀ 5%

Abbiamo esagerato col punteggio: qui in redazione il più forte di stomaco ha resistito meno di trentadue secondi.

GLOBALE 27%

Ecco uno di quei giochi che avrebbero fatto meglio a non uscire mai.

PAC-MANIA



©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
 Licensed from Tengen
 ©1988 Grandslam® Entertainments Ltd.
 12-18 Paul Street, LONDON EC2A 4JS.



Screenshots taken from ATARI ST.

Screenshots taken from SPECTRUM

SOLDIER OF FORTUNE

Graficoid/Firebird, per C64, cass. £18.000, disco £25.000

Tanto, tantissimo tempo fa, in un'era che nessuno riesce più a ricordare, un oggetto mistico conosciuto come Zodiac Power Source fu costruito. Venne riconosciuto come una specie di catalizzatore di energie negative, così venne sepolto. Da quel momento sono passati molti anni, ed ora la Sorgente di Potere ha trovato una mente adatta verso la quale muoversi. Appartiene a Krillys, un esperto di arti mistiche.



Abbiamo dichiarato a che fare con uno strano caso di teletrasporto di materia.

In qualche modo, gli elementi di base di Firebird e di Ghosts 'n' Goblins si sono mischiati e sono riapparsi sottoforma di questo Soldier Of Fortune. Bizzarro, il risultato non è comunque all'altezza dei programmi suddetti. Ci sono un sacco di aspetti, come il commercio o la piattaforma, che avrebbero potuto essere migliorati ed approfonditi. Né la grafica confusa (gli arbusti sono davvero minuscoli) ed il sonoro metallico mi hanno convinta a giocare molto a lungo - anche perché non c'è nulla che spieghi il significato delle varie icone che si incontrano. Rideam Ghosts 'n' goblins!

Krillys ha trovato il modo di separare i componenti della Sorgente, ma questo ha causato una collisione di forze magiche che hanno gettato le terre circostanti nel caos. Due avventurieri si sono incaricati



E' strano, ma da quando la Craftgold ha lasciato l'ala protettrice della Hewson non sembra avere pubblicato più nulla sugli alti livelli di Paradroid, e titoli come Magnetron o questo Soldier Of Fortune sono la dimostrazione di questo. Graficamente in gioco non è niente male, anche se un po' monotono, ma il villaggio nella foresta e le sequenze nel negozio ricordano il vecchio Firebird. Ogni piccola parte di credibilità nella trama di Soldier Of Fortune è rovinata dalla struttura lenta che si basa su un classico shoot 'em up, solo mischiato al fatto di dovere comprare le armi nei negozi. Non penso che ci sia abbastanza avventura da convincermi a definirlo un gioco di quel genere, e questo gioco mi lascia piuttosto deluso. Sigh!



▼ Svolazzando fra gli alberi disinvoltamente, egli sconfigge Impavido i cattivi della situazione...



scudi magici, un'arma difensiva, una manciata di monete ed un indizio cifrato datati da un mago un istante prima che questo venisse inghiottito dalla terra. Armi extra, scudi ed altri oggetti possono essere comprati nei numerosi negozi che si trovano sparsi in giro.

Per completare il gioco, dovete ricostruire la Sorgente di Potere e riportarla in un luogo particolare prima che passino dodici lune, altrimenti Krillys controllerà per sempre la terra.



Si dai tempi di Gribbly's Day Out, la reputazione della Craftgold è stata delle mig-

liori, ma questo ultimo loro prodotto li fa veramente scendere parecchio. Soldier Of Fortune è un gioco terribilmente mediocre che stupisce ancora di più quando si scopre che è dello stesso autore di Zynaps. La schermata iniziale è nello stile tipico della Craftgold (barre orizzontali colorate e tutto il resto), ma appena il gioco inizia vi rendete conto che manca qualcosa. La prima cosa che salta all'occhio è la monotonia dello scenario con una strana serie di esplorazioni nel cielo (non chiedetemi perché) e la approssimatività degli effetti sonori. Non solo - anche la giocabilità del programma è mediocre, per non dire noiosa. Non so gli altri, ma dopo che mi sono sperto la strada attraverso una serie di piattaforme e rocce rimbombanti, mi aspettavo di trovare qualcosa di più di un negozio totalmente simile a quelli che avevo già visto prima. Allora STATE ATTENTI! Non aspettatevi di trovarvi di fronte ad un nuovo Paradroid solo perché sulla confezione trovate il marchio Craftgold.

PRESENTAZIONE 64%

Diversi ritardi fastidiosi ed una serie di simboli confusi.

GRAFICA 71%

Un decente sprite principale in mezzo a scenari poco originali.

SONORO 62%

Pessima musica iniziale ed effetti poco interessanti.

APPETIBILITÀ 59%

Naturalmente possiamo dirvi di "darsi un'occhiata".

LONGEVITÀ 58%

anche se dare un'occhiata a centinaia di stanze simili diventa presto noioso.

GLOBALE 66%

Un titolo molto deludente da una data da cui ci aspettavamo molto di più.

INTENSITY

Firebird, C64 cass £18.000, disco £25.000

La Compagnia di Esplorazione Terrestre, il cui compito è di "trovare nuove forme di vita e civiltà", hanno trovato proprio quello che stava cercando. Sfortunatamente, la forma di vita in questione è una razza mutante ostile che pensa che il modo più divertente di passare la giornata sia di difendersi nello spazio massacrando stazioni spaziali ed i vari scienziati che le abitano.

In queste circostanze, l'equipaggio della base spaziale di Canis Major ha deciso di evacuare ed il

vostrò compito è di portarli alla piattaforma di lancio delle loro navette partendo da una delle cinque sezioni lavorative.

I coloni emergono dai condotti di areazione della base, poi corrono verso il loro veicolo di soccorso, che voi controllate dal vostro skimmer. Raccogliere i coloni comporta semplicemente portare il proprio skimmer vicino ad un condotto dell'aria e chiamare il veicolo di soccorso. Quando la piattaforma di lancio dello skimmer lampeggia, vuol dire che si sono recuperati abbastanza scienziati e si possono portare in salvo prima di passare ad uno dei seguenti tre livelli.

La morte vi perseguita sotto for-



La grafica è nel solito stile a bassorilievo di Braybrook e lo schermo iniziale vi fa sospettare di essere sul punto di venire lanciati in uno di quei confusionari menu sul genere di quelli di Alleycat. Comunque, dopo lo shock di aver visto un gioco Cram-

ftgold che non è uno shoot 'em up, cominciate a pensare "Beh, che sta succedendo?" Le prime due o tre partite non sono molto d'incoraggiamento, ma riescono a convincere ugualmente a tentare sino a che non si capisce qualcosa. Non è frenetico ed ultraviolento come certi altri giochi Craftgold, ma rimane lo stesso un prodotto interessante e coinvolgente. Un gioco che dovrebbe piacere ai fans di Braybrook ma anche a quelli che amano fare una partita di tanto in tanto con un giochino piacevole.



▲ Varietà di strutture spaziali ma non di situazioni, in Intensity...



Oh, un'altro gioco di Braybrook. Morpheus non era per niente all'altezza di Paradroid o Uridium, ma capita a tutti di sbagliare, no? Beh, a me sembra che però Andy abbia sbagliato anche questa volta. L'idea è originale, la grafica non è male, ma... ehm... be', non c'è niente che vi sciolli veramente. Per quanto riguarda gli effetti sonori, se erano belli all'epoca di Paradroid, oggi sono decisamente antiquati. Se vi piacciono i giochi ripetitivi e non vi preoccupa l'idea di dover esplorare grandi ambienti, Intensity è il gioco che fa per voi.

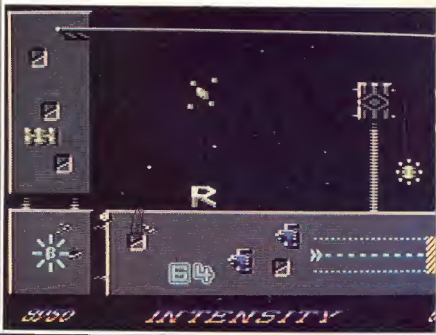
me mutanti. Ci sono delle Spore molto facili da eliminare (almeno

sino a quando non atterrano sulla base) anche investendole con lo skimmer. Se queste dovessero riuscire ad atterrare si trasformerebbero in Stalkers.

Gli Stalkers rimbalzano su e giù rovinando la base sino a che non si annoiano e se ne vanno o trasmutano. Se questi vedono un colono, lo inseguono e lo trasformano in un Nucdon, una malvagia palla di fuoco che si muove lentamente verso il veicolo di soccorso nel tentativo di distruggerlo con tutti i suoi occupanti. Gli Stalkers più ambiziosi si trasformano in Podules (delle specie di baocelli) da cui escono poi sotto forma di Tracker. Questi vi inseguono... Aaaaargghh!

Come avrete immaginato, passando da un livello all'altro aumentano il numero e la cattiveria degli alieni, ma per aiutarvi a trattare con essi Intensity ha un sistema che vi permette di comprare migliori attrezzature di salvataggio. Ogni volta che salvate un colono, una grossa R viene lanciata dalla piattaforma di lancio dello skimmer: alla fine di livello, le R (unità di risorsa) accumulate possono essere scambiate con skimmers o veicoli di salvataggio più veloci e che pos-

▼ Una delle notissime superfici in "bassorilievo" tipiche dei giochi di Andrew Braybrook



sono volare sugli ostacoli. Questi vengono prodotti da una catena di montaggio che impiega sempre più tempo a costruire veicoli sempre più avanzati - così a volte la vostra unica speranza è trovare dei begli adesivi per migliorare il look della carrozzeria del vostro skimmer.



Pensavo che la grafica dei giochi di Braybrook fosse lentamente ma inesorabilmente

destinata a peggiorare dopo l'exploit di Paradox, ma dopo avere dato un'occhiata a questo gioco non credevo ai miei occhi, questo Intensity non è l'esercizio di programmazione che mi aspettavo. Inizialmente, il gioco presenta un tale livello di Intelligenza che sembra che i colori facciano di tutto per finire il livello senza bisogno di voi, ma quando si passa ai livelli avanzati si scopre che la stessa Intelligenza è stata messa pure negli aiuti, e cominciano i guai! Purtroppo, la mancanza dell'elemento shoot'em up non mi permette di definire questo gioco come un classico di Braybrook, ma anche così rimane uno dei suoi migliori giochi.

PRESENTAZIONE 91%

Demo ed opzioni attraenti, grafica monocromatica ed a colori... tutto quello che può essere utile.

GRAFICA 88%

Sprites piccoli ma molto ben definiti e la familiare grafica a bassonivello.

SONORO 70%

Una bella musicchetta, ma gli effetti sono paranoicamente parroidici.

APPETIBILITÀ 78%

Lo strano stile di gioco ci mette un po' a convivere.

LONGEVITÀ 86%

16 livelli, ma abbastanza monotoni da non invogliare più di tanto.

GLOBALE 75%

Un giochino carinissimo, ma che non sembra nemmeno essere stato scritto dall'autore del grande Urifium.

THE GAMES - WINTER EDITION

Epyx/US Gold, MSX 64K, cass £12.000; Joystick o tastiera

Recensito sullo scorso numero nella sua versione per C64 e Spectrum, The Games - Winter Edition aveva ricevuto un buon 76%, nonostante la natura 'obsoleta' di questo tipo di simulazioni sportive. Il mercato del software ci ha ormai abituati ad ogni tipo di presentazione nel campo degli eventi sportivi: dopo Winter/Summer Games, Winter Olympics '88, California Games, Daley Thompson 1 & 2, nemmeno questa mossa strategica della Epyx (giochi invernali d'estate ed estivi d'inverno) riesce a scuotere

tutte e sette le specialità sportive: Slittino (LUGE), Pattinaggio Artistico (FIGURE SKATING), Pattinaggio Veloce (SPEED SKATING), Discosa Libera (DOWNHILL), Slalom (IDEM), Salto dal Trampolino (SKI JUMP) e Sci di Fondo (CROSS COUNTRY SKIING). Queste sono registrate una di seguito all'altra, col nome del file saggiamente uguale a quello della relativa specialità. Al caricamento del primo blocco di programma appare il completissimo menu dal quale è possibile scegliere i diversi tipi di compe-



▲ La gara di slittino, col concorrente in piena azione...

ci più di tanto...

Su questo numero di Zzap! avremmo voluto recensire The Games - Summer Edition, ma quando abbiamo aperto il pacco (sigillato, tra l'altro) della versione su disco per C64 ne sono venuti fuori quattro floppy e un manuale per la versione MS DOS! Misteri del mercato software... Inutile dire che era ormai troppo tardi per rimandarlo indietro e farci inviare la versione giusta (intanto l'abbiamo regalato ai nostri colleghi di The Games Machine). Insieme ai giochi 'estivi' ci era arrivata anche la versione MSX di Winter Edition, per cui abbiamo ripiegato su questa recensione 'di aggiornamento' dedicata a tutti i lettori utenti dello 'standard Microsoft'.

La versione provata è su cassetta, e contiene - oltre alla cerimonia d'apertura e quella di chiusura

tizione (in tutte le prove, in alcune, in una sola prova oppure la semplice pratica in una di esse), le opzioni per i controlli (joystick/tastiera con definizione dei tasti), visione dei record mondiali, cerimonia di apertura o di chiusura/promissione.

Naturalmente farà comodo a tutti segnarsi i giri del nastro nel caso venga scelta una specialità particolare che magari si trova chissà dove sulla cassetta, altrimenti si rischia l'aritmia cardiaca. Ognuno degli sport ha i suoi particolari controlli, per cui non si tratta del solito - idiota - sbattimento di joystick: sfruttamento dell'asse di equilibrio nella gara di slittino e scelta del percorso di gara, scelta della musica e strategia coreografica nel pattinaggio artistico, etc. etc.

Il manuale è - per la gioia degli angiofobi - completamente in

italiano, e molto dettagliato (oltre alla descrizione di ogni sport trovate anche la storia di quella determinata specialità e le strategie da adottare per aspirare alla medaglia d'oro).

Direi che la Epyx ha fatto davvero un buon lavoro, con questa versione per MSX dei suoi Giochi Invernali: i programmatori hanno saputo riprodurre ogni dettaglio tendendo bene in conto le potenzialità della macchina, e ci sono persino molti più colori della versione Spectrum. L'animazione è fluidissima, anche se e in alcune specialità gli sprite sono piuttosto 'rozzetti'. I fondali sono vari e discretamente realizzati, e le musiche non mancano. A questo punto, visto anche che il gioco è accompagnato da una manualistica dettagliata e che una volta tanto una importante casa di software non ha dimenticato il vostro standard, direi che le 12.000 lire sono spese più che bene - anche perché The Games vi terrà certamente impegnati molto, molto a lungo.

PRESENTAZIONE 77%

Nessuno screen di caricamento ma l'immagine e la colonna sonora di apertura bilanciano questa carenza. Manualistica dettagliata e completamente in italiano. Opzioni complete, anche se il caricamento da cassetta potrebbe risultare piuttosto macchinoso (per coloro che non tengono presente il contagiri del nastro).

GRAFICA 89%

Sprites compatti e ben animati su fondali vari e abbastanza ricchi di colore. Alcuni particolari, poi (come lo slittino ed il suo occupante) sono incredibilmente colorati.

SONORO 87%

Diverse musiche ben realizzate e qualche jingle, ma pochi o deboli effetti sonori durante la gara.

APPETIBILITÀ 90%

Fossi in voi non me lo lascerei scappare, visto che di prodotti di questa portata non ne vengono fuori molti, per l'MSX...

LONGEVITÀ 90%

... anche perché - con tutto le gare e le opzioni disponibili - avrete di che passare le lunghe serate invernali.

GLOBALE 87%

Un prodotto valido anche se non originalissimo, che dovrebbe far gola a tutti gli MSXisti, anche ai meno sportivi.

Il nuovo **GEOS™** 1.3 e le sue applicazioni

- Per C64 e C128 con istruzioni in italiano -

GEOS

GEOS 1.3 - L. 69.000

Comprende:

deskTop: organizzatore e gestore di archivi
diskTurbo: veloce caricatore di archivi
geoPaint: potente editor grafico
geoWrite: elaborazione di testi basata sulla grafica, facile da usare
Accessori della scrivania: orologio sveglia, calcolatore, taccuino, album di fotografie, album di testi.



GEOWRITE WORK SHOP



L. 69.000 - Comprende:

GeoWrite 2.3™: Elaborazione di testi avanzata.
geoMerge™: Programma sofisticato di gestione della corrispondenza.
geoLaser™: Supporto della matrice LaserWriter™ Apple®.
Text Grabber™: Sminatore di testi destinati a geoWrite da altri elaboratori.

Fig: Nuovo deskTop™, nuovi driver e capacità di sovrapposizione multicolore.

DESK PACK



L. 69.000 - Comprende:

Graphics Grabber™: Per la copia di grafici e materiale illustrativo.
Icon Editor™: Per adattare i simboli degli archivi di GEOS.
Calendar: Una segreteria per i vostri appuntamenti.
Blak Jack: Un semplice intrattenimento.
geoDex™: Uno schedario elettronico.
geoMerge™: Per creare documenti in formati esclusivi.

BERKELEY
Softworks

Distribuito in Italia da: **LEADER Distribuzione** - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

BATTLE ISLAND

Novagen, per C64, disco £25.000

Tanto tempo fa, quando i programmi per il Commodore 64 si contavano ancora a centinaia (oggi si ve di decine di migliaia!), un tale chiamato Paul Woakes scrisse un programma estremamente innovativo. Il programma si intitolava *Encounter* e presentava delle velocissime routine tridimensionali che facevano di un gioco alla *Battlezone* un'esperienza ultraviolenta e superveloce che rimase e lungo ineguagliata. Lo stesso autore sconvolse poi il mondo dei "sessantiquattristi" presentando in *Mercenary* esempi di grafica vettoriale mai visti prima, e nuove meraviglie colpirono i possessori di computer a 16-bit in *Damocles*.

Quando in redazione è arrivato questo *Battle Island*, che vanta (ostentandolo sfacciatamente sulla confezione e nello schermo dei titoli) delle routines scritte appositamente proprio da Woakes, si è scatenata la solita guerra che vede i recensori in competizione per accaparrarsi i dischetti migliori. Molti cazzettoni e qualche livido dopo, potete immaginare la delusione del nostro Ed (così viene indicato il caporedattore nelle sue note sui giornali inglesi) nello scoprire che il gioco non era altro che l'ennesima versione di *Commando*: ma forse stiamo correndo troppo.

Da qualche parte in mezzo all'Oceano Pacifico, un'isolaletta vulcanica è stata convertita in base militare da una potenza straniera senza scrupoli: non si conosce l'identità del nemico, ma i servizi segreti del nostro paese sono riusciti a scoprire che sull'isola si sta costruendo una potente arma a raggi neutronici con cui il proprietario potrebbe tranquillamente tenere in scacco il resto del mondo. Per porre fine alla minaccia, vie-

ne scelto un uomo speciale, fantastico, eccezionale e tutto il resto che si insinua da solo fra le difese nemiche nel tentativo di distruggere l'arma a raggi. Naturalmente voi siete i prescelti (ma è mai possibile che non ci sia nessun altro fesso che si lasci incastare in tutto l'Esercito?), e vi trovate soli sotto su di un canottino in gomma con l'isola che si avvicina all'orizzonte.

Dopo un primo tragico impatto con la famelica fauna che popola i mari intorno all'isola - interi banchi di pescicani - approdate sulle coste meridionali; armati solo di un fucile mitragliatore, cominciate ad aprirvi la strada verso il centro delle installazioni...

sta caratteristica si rivela subito importantissima perché tutta l'isola è stata divisa in settori cintati, divisi da cancelli di diverso colore. I cancelli, come tutti sanno, si aprono con delle apposite chiavi che - guarda caso - stanno o dietro altri cancelli o giacciono a terra in zone particolarmente ben difese.

Da questa complicata disposizione degli elementi del gioco, la Novagen è riuscita a dare un nuovo senso al vecchio filone dei giochi militari, che minacciavano di fossilizzarsi in dozzine di repliche di *Ikar Wars*.

Al giocatore viene fortunatamente risparmiato l'onere di disegnarsi una mappa, dal momento



A differenza dei vari *Rambo*, *Commando* ed *Ikar Wars*, lo scrolling di *Battle Island* non è legato ad una particolare direzione e vi permette di girare tutta l'isola senza particolari problemi (beh, bazookate permettendo). Que-

sta serie di "fotografie da satellite" sono state riunite a formare un foglio di carta piuttosto rinforzata che viene inclusa in ogni confezione. L'utilizzo di questa mappa (su cui sono indicate chiavi e cancelli ma non i mezzi nemici) e del radar nella parte inferiore dello schermo rende il gioco abbastanza agevole - per quanto sia necessario mettere il programma spesso in pausa per poter esaminare la mappa con calma.

Per aiutarsi nella missione, il giocatore può anche raccogliere armi e bonus sparsi per il paesaggio rilasciati da particolari bersagli nemici quando vengono colpiti: insieme alla caratteristica di poter lanciare bombe, queste particolarità si rivelano particolarmente utili nei livelli avanzati del gioco, quando avvicinandosi al centro dell'isola si incontrano mezzi corazzati ed installazioni fisse particolarmente difficili da eliminare.

Tutto sommato, *Battle Island* è un gioco militare piuttosto simpatico che riesce a portare gli sche-

mi classici di *Rambo* un pochetto in più avanti aggiungendo un elemento di esplorazione: peccato che le tante decantate routine di scrolling multidirezionale (neanche troppo veloce, oltretutto) e poco altro.



Alto! Qualcuno è riuscito a "camuffare" un gioco del SEUCK in modo da farlo

sembrare un altro gioco! Non sto scherzando: se non fosse per le possibilità di muoversi verso Sud, la colonna sonora e la presentazione, direi quasi che qualcuno mi ha fatto uno scherzo: infatti nella confezione di *Battle Island* uno dei giochi inviati dai lettori. Infatti gli effetti sonori e la grafica hanno quel certo "nonsoché" (io so lo so, lo so...).

Certo, i *Battle Island* non mancano i particolari cuccioli, ma secondo me l'esplorazione non basta a rendere migliore un gioco "alla *Commando*": di questi shoot'em up stellanloni (o swartzeneggeriani?) ne abbiamo fin sopra i capelli! E poi, se vogliamo, anche i *Ikar Warriors* e *Commando* sono inimitabili, anche se solo in vertice. Comunque, che dirvi? Se proprio non resistete alla tentazione di crivellare di proiettili qualche centinaio di sprite, allora fateci un pensiero, ma mi raccomando, fate prima un giro di prova, se potete (perché 25.000 lire sono sempre 25.000 lire, e adesso che arriva Natale...).

PRESENTAZIONE 89%

Senza fronzoli inutili ma con la preziosa mappa e la possibilità di ricominciare la partita dall'ultimo progresso apprezzabile fatto.

GRAFICA 70%

Molto colorata, ma piuttosto standard sotto ogni aspetto.

SONORO 60%

Una musica decente nello schermo dei titoli ed alcuni (solo alcuni) effetti azzeccati durante il gioco.

APPETIBILITÀ 81%

Fantastico per ogni amante dei giochi di guerra...

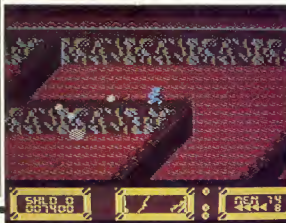
LONGEVITÀ 83%

... e imperdibile per i fanatici delle mappe e gli amanti dell'esplorazione.

GLOBALE 76%

Un gioco militare piacevole ma non particolarmente appariscente.

▼ Il nostro impavido marine si avventura nel pericolo...





TEST

1943

Firebird, cass £18.000, disco £25.000

Versioni provate: C64, Spectrum & Amstrad

In questa conversione del caotico coin op della Capcom, prendete nuovamente il comando dell'aereo usato in 1942 per andare addirittura a distruggere la nave ammiraglia della flotta giapponese, la Yamato.

Il programma, che può essere

giocato da uno o da due giocatori contemporaneamente, è diviso in livelli composti di due sezioni: nella prima vi avvicinate al bersaglio indicato, mentre nella seconda parte portate il vostro attacco a quella che può essere una nave (ce ne sono anche di lunghe più di uno schermo), un aereo od una pattuglia di caccia. Durante le scene a scrolling verticale, si incontrano spesso dei bonus che cambiano forma quando vengono



VERSIONE SPECTRUM

Sinceramente, quando si parla di 'portare' sullo Spectrum un coin op mi viene da sorridere: sono finiti i bei tempi di PSSST, di BOOGABOO, di KNIGHT LORE...

Conosco lo Spectrum da quando aveva solo 16K, e a quell'epoca non si parlava affatto di conversioni: i giochi nascevano per la macchina sulla quale venivano programmati, e la volontà dei programmatori mirava a trarre il meglio dal computer. Oggi si fa tanto un parlare di 'convertire', e qualche volta ci si riesce anche bene, ma non è il caso di 1943 — era dai tempi (recentissimi) di Dream Warrior che non assistevo ad una 'colorazione' così disastrosa di un videogioco sullo Spectrum. Con l'ansia di ricreare particolari come le onde dell'oceano, i programmatori hanno schiaffato tutto quello che potevano in uno schermo rigorosamente (troppo) monocromatico, e la versione Spectrum di 1943 è finita 'nel blu dipinto di blu...' — tutto ha lo stesso colore: il vostro aereo, quelli nemici, i fondali, le pallottole: in mezzo a una tale confusione si fa presto a lasciarsi le penne. L'animazione — rispetto alle altre due versioni — non è malvagia, ed il suono tenta di imitare quello originale procurando un'aria digitale al povero, glorioso Z80. Diciamo che pure, 1943 non è una delle conversioni più felici, e a quanto ho visto non solo sullo Spectrum.

GLOBALE 47%

▼ 1943: la ricchezza di colori della versione Amstrad, rovinata da un'animazione 'sacrificata'...



▲ La versione C64 e, sopra, quella Spectrum di 1943

colpiti dai nostri cannoni. Questi rappresentano il nostro asso nella manica, dal momento che rac-



VERSIONE C64

Rispetto al gioco da bar si nota in tutte le versioni una tremenda lentezza ed una struttura di gioco generalmente semplicissima, che ha permesso a due nostri redattori di concludere la versione per Commodore 64 alla prima partita: Un'altra caratteristica mancante è anche la serie di animazioni spettacolari che venivano presentate nel coin op alla fine di ogni livello, insieme alla percentuale di aerei nemici abbattuti.

In definitiva, consigliamo a tutti i piloti in ascolto di evitare assolutamente i cieli di Midway a meno che non siano dei veri e propri fanatici del coin op, nel qual caso troveranno nel programma almeno una buona copia grafica dell'originale.

coiogliendoli dotiamo i nostri piccoli (e lenti) aeroplani di una potenza distruttiva immane che va da mitragliatrici a fuoco rapido a siluri a cannoni a tre vie. Un'altro degli effetti possibili di questi bonus è di reintegrare le energie del nostro mezzo, che - indicate da un'apposita barra -



decreano se si viene colpiti da un proiettile o un mezzo nemico. L'ultima opzione di cui possiamo parlare non è presente in tutte le versioni del gioco, ed è costituita dalla possibilità di far compiere al nostro aereo una capriola per evitare i colpi nemici o di scatenare addirittura una tempesta per fermarli.



VERSIONE

AMSTRAD CPC

Quando ho caricato 1943 sull'Amstrad della redazione mi hanno subito colpito i colori: sembra che le versioni di molti giochi trasportati sul computer di Alan Sugar si facciano notare appunto per la loro ricchezza cromatica. A dire la verità, conoscendo 1943, ero piuttosto preoccupato per il problema n° 1 di questo computer: lo scrolling. Poi ho scoperto che i miei timori erano fondatissimi: 1943 sull'Amstrad è lento, troppo lento, e questo si riflette anche nella manovrabilità dell'apparecchio. Certo, di colori ce n'è in abbondanza (usati anche bene, del resto, insieme all'ottima definizione grafica), e il suono è piuttosto discreto, ma l'animazione è un vero fiasco. Non siamo ai livelli di "storture" di Out Run, ma quasi: se avete voglia di una buona conversione su Amstrad, aspettatevi qualcosa in scrolling orizzontale (R-Type, per esempio?) oppure un gioco nato direttamente (o quasi) per questo computer (Savage?). Provaci ancora, Capcom...

GLOBALE 55%

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 55%

Poche opzioni sminuzzate...

GRAFICA 86%

A parte le sequenze fra un livello e l'altro, sembra proprio quella del coin op.

SONORO 68%

Brutta musica nei titoli ed effetti mediocri durante il gioco.

APPETIBILITÀ 77%

Subito non sembra neanche tanto male...

LONGEVITÀ 6%

Ma dopo che l'avete finito (cioè alla prima partita) lo metterete da parte.

GLOBALE 58%

Una conversione troppo "alleggerita" del gioco originale, di cui viene mantenuta solo la grafica.

STRIP POKER 2+

ANCO, MSX 64K, cass £12.000.; Joystick o tastiera

Ehm... dunque, visto il carattere "particolare" del contenuto di questo gioco se ne consiglia la lettura della recensione ai soli adulti (che nella media dei lettori di Zzap! sarebbero poi quelli fra i 12 e i 14 anni). Scherzi a parte, quelle due stupende fanciulle sulla copertina della cassetta sono più che provocanti... forse è meglio rivoltarla intanto che scrivo, altrimenti vado nel vago.

Dunque, qualcuno di voi ha per caso visto la versione di Strip Poker 2 Plus su un computer a 16-bit? Sì? Allora volti pure pagina, altrimenti rischia un infarto per

Su questa versione di "strip poker" per MSX non c'è molto da dire: non siamo ai livelli di Red Lights Of Amsterdam o Play House Strip Poker (che intendiamo, ah?), ma non dimentichiamo che qui si parla di MSX 1 e di un gioco su cassetta. Il gioco si presenta abbastanza bene, con la sua facilità d'uso e il tentativo di "dialogo" dato dai commenti che le ragazze fanno sull'andamento della partita in corso. La monocromia per l'immagine della ragazza è purtroppo una scelta obbligata, ma la Anco ha cercato di indorare la pillola aggiungendo più colore agli altri particolari di gioco (carte, messaggi, opzioni). Le carte avrebbero potuto essere più rifinite nei particolari, per esempio visualizzando la Regina, il Re o i Fanti anziché semplicemente le loro iniziali, ed il suono avrebbe potuto essere esteso anche alla distribuzione delle carte sul tavolo, ma forse avremmo chiesto troppo in fatto di "memoria" (anche perché la ragazza sta tutta in memoria, per cui sono diversi screen). Sulla "bravura" del computer c'è poco da eccepire, anzi posso assicurarvi che vi darà del filo da torcere. Non saprei se consigliarvi o meno Strip Poker 2 Plus: se non avete già un altro "strip poker", comunque, questa è l'occasione per procurarsene uno, anche perché costa 5.000 lire in meno della versione Spectrum, ed è altrettanto buona.



▲ L'affascinante (ma monocromatica) Donna vi sfida a Poker

'sbelleccamento acuto': non che questa versione per MSX sia un obbrobrio, e del resto anche quella per C64 non era il massimo (vedere una splendida ragazza con la pelle blu non è cosa di tutti i giorni...), ma quando si parla di immagini digitalizzate l'MSX (1, naturalmente) non fa certo sfuggire lo Spectrum.

Se però avete già visto la cara vecchietta Sam (anthea Fox) in versione pixel B/N non rimarrete tanto scioccati, visto che più o meno la qualità è la stessa. Su ogni lato della cassetta è registrato il corpo (e la fortuna sfacciata al Poker) di una ragazza: DONNA sul lato A, SAM sul lato B. Entrambe molto brave a carte e molto spiritose quando si tratta di vincere (un po' meno quando a vincere è il tastierista).

L'utilizzo delle varie opzioni è realizzato in maniera molto agevole,

con i cursori che "evidenziano" ogni azione (facendola lampeggiare quando selezionata) e la barra spaziatrice a confermare la scelta fatta. Le opzioni sono le solite: STAY, DROP, RAISE e CALL. Nel caso di un "rialzo" è possibile aggiungere da 5 a 25 dollari al piatto (si comincia con 5 dollari alla prima mano), e si può alzare solo due volte per mano.

Quando i 100 dollari a disposizione sono stati "mangiati" dall'avversario, è ora di barattarli con un capo di biancheria (preferibilmente intima), e a questo punto il gioco si fa interessante.

Riuscendo a recuperare i 100 verdoni e superandoli si riacquista il capo di vestiario perduto, e la somma viene sottratta dal proprio capitale. Quando voi o il vostro avversario (ehmm...) avrete perso anche le famose mutande, la

partita avrà termine.

Dopo ogni mano il computer vi presenterà cinque opzioni, attraverso le quali potrete rispettivamente continuare col gioco pas-

sando alla mano successiva, vedere la ragazza "a pieno schermo", ricominciare dai "piatti" integri, scegliere l'altra ragazza o terminare del tutto il gioco (come me dopo la trentaseiesima mano e Donna ancora vestita).

PRESENTAZIONE 79%

Non lasciatevi ingannare dalle bellezze "in copertina", né da quelle digitalizzate sul retro (su questa pagina, tutta la verità). Le opzioni sono comunque complete e facilmente accessibili, e c'è persino uno screen di caricamento.

GRAFICA 80%

Immagini digitalizzate in bianco e nero, ma il resto è ben colorato e dà un tocco di vivacità alla situazione (ce n'è bisogno...).

SONORO 55%

Rumore di "mascolamento" e del mazzo "battuto" sul tavolo prima della distribuzione delle carte, ma niente altro.

APPETIBILITÀ 88%

Sensate se rubo la citazione al mio famoso collega, ma anche qui dipende da quanto siete arrapati...

LONGEVITÀ 87%

... e dalla vostra conseguente ostinazione in denudare l'avversario.

GLOBALE 77%

Una buona conversione, in fondo penso che non si possa fare di meglio su un MSX 1 e tenendo tutto in RAM.

FOOTBALL MANAGER 2



**PROGRAMMA E MANUALE
TUTTO IN ITALIANO**

- n°1 in tutte le classifiche inglesi
- Squadre e giocatori, un calcio tutto italiano
- "... Sicuramente il migliore sport di strategia del suo genere..." CRASH
- "... Un acquisto obbligatorio per gli appassionati del calcio..." 9110 ST USER
- "... Un passo avanti per un gioco leggendario..." SINCLAIR USER

CBM 64 cass.
Spectrum cass.
Amstrad cass.
Amiga
ST
PC + comp

L. 18.000 disco L. 25.000
L. 18.000
L. 18.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000

... SPORT DI DOMANI



- "Brillante, intelligente, questa simulazione di sport del futuro - 91%" SINCLAIR USER
 - "... Un gioco totalmente avvincente... vi terrà incollati al monitor per settimane..." CRASH
 - "... ben disegnato ... considerevolmente originale... avvincente." GAME MACHINE
 - "... Più giocare e più era difficile smettere!"
 - "... ottima giocabilità."
- COMPUTING WITH AMSTRAD CPC



CBM 64 cass. L. 18.000 disco L. 25.000
Spectrum cass. L. 18.000
Amstrad cass. L. 39.000
Amiga L. 39.000
ST L. 39.000
PC + comp L. 39.000

Distribuiti in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55





Un mese davvero speciale, questo! Non bastava il poster: anche la sezione "Top Secret" ha un volto nuovo, il volto del "Made in Italy". Tutto è cominciato quando mi sono visto presentare uno scatolone pieno di lettere, cartoline, pacchetti, cilindri di cartone, ed altre cose simili, accompagnato da una frase del tipo "Questa è roba per il Top Secret, sbrigatela tu!". Con errore ho scoperto che alcune lettere portavano date non proprio recenti: chi aveva osato tenermi nascosto tutto questo ben di Dio? Nessuno ha pensato ai poveri lettori che da settimane (mesi?) aspettavano di veder pubblicate le loro opere "hackeriane"? Non temete, comunque, perché — senza lasciarvi spaventare dalla mole di roba in esso contenuta — ho preso lo scatolone (con espressione alla Swastzenegger) e ho detto "Ci penso io!". Infatti il mega-smistamento è iniziato, ed ora il materiale da voi inviato al Top Secret di Zzap! verrà organizzato e seguirà un efficiente (speriamo) programma di pubblicazione. In questo senso ho comunque rispettato la quasi unanime richiesta di non pubblicare trucchi/mappe/etc. di giochi subito o dopo poco tempo dalla pubblicazione della recensione relativa, anche perché — come è accaduto con Last Ninja II o Barbarian II, ne passa di tempo prima che il gioco sia effettivamente reperibile qui in Italia (senza contare il tempo da voi impiegato per terminarlo). Qui sulla scrivania (che casinò!) ho già del materiale per (tanto per citarne qualcuno) To Hell And Back (mappa+POKE), Hopping Mad, Barbarian (Pygnosis), Vindicator, Dark Side (molto roba!) Road Blaster, Summer Olympiad (Tynesoft), Netherworld, etc. etc. e preferisco aspettare almeno il prossimo numero o quello successivo: Intanto di roba ce n'è, si potrete finalmente terminare tutti quei giochi rimasti in sospeso... per i prossimi numeri ci saranno altre novità anche in questa rubrica (sto già pensando ad un elenco dei trucchi/mappe in corso di pubblicazione per risparmiarmi inutili leghiate a molti di voi) ma c'è bisogno anche della vostra collaborazione. Tenete per cominciare, quando mandate una mappa, mandatela su carta normale (niente lucida o patinata, e possibilmente fogli bianchi, non quadrati) e — se colorata — il più nitida possibile (servitevi del pennarell'ed ad alcool oppure di matite colorate), altrimenti va bene anche in bianco e nero. Tenete inoltre presente che si tratta di pubblicarla su una o due pagine, per cui fate qualche calcolo, ok? Penso che per questo mese sia tutto (e troppo): buttatevi pure a capofitto fra le pagine del Top Secret e rispolverate pure quel videogioco che (acc... dannaz... malediz...) non avete mai riuscito a completare (gluattificerete così al 100% la spesa sostenuta per acquistarli).

ARKANOID (IMAGINE+TAITO) AMSTRAD CPC

Da Goblin di Vittoria Veneto ci arrivano invece due MEGA-LISTATI per la versione Amstrad di questo gioco. Eccovi il primo:

```
10 MODE 2
20 DATA 21,4D,BF,36,31,23
30 DATA 36,BE,C3,00,BF,21
40 DATA E2,39,36,C3,23,36
50 DATA 21,23,36,BE,21,40
60 DATA 00,E5,21,00,BB,E5
70 DATA C3,B7,39,E5,21,91
80 DATA 01,36,E4,23,36,5B
90 DATA 23,36,D1,E1,F1,F3
100 DATA C9,21,B1,02,22,83
110 DATA 06,C3,E5,45
120 Y=0:MEMORY &2000
130 FOR X=&BE00 TO &BE39
140 READ a$:a=VAL("&"+a$)
150 POKE x,a:y=y+a:NEXT
160 IF y<&1837 THEN 190
170 LOAD "!ARKANOID"
180 CALL &BE0B
190 PRINT "Error"
```

Il programma va caricato prima della versione su cassetta di Arkanoid. Mediante questo programmino (chiamalo programmino!) il giocatore può passare allo schermo successivo con la pressione del tasto ESC. Dopo averlo premuto, infatti, vi ritroverete automaticamente nello schermo successivo a quello in cui stavate giocando. L'unico difetto è che, utilizzando questo programma, non vi sarà possibile interrompere una partita per cominciarne un'altra. C'è comunque una via d'uscita: basta perdere volontariamente tutte le vite a disposizione.

E SE QUESTO NON VI BASTA, ANDATE A PAGINA 38...

ARKANOID (IMAGINE+TAITO) Amiga (& altri?)

I tre fratelli Ucci (Riccardo, Antonio e Valerio) — insieme ad Antonio Piovoso — di Treviso ci hanno inviato un MEGA-CHEAT che vi permetterà di spassarvela un mondo con questo famoso coin-op nella sua versione per Amiga (non sappiamo se funziona anche con altre versioni, per cui provate e fatecelo sapere!). Secondo questo gruppo di giovani smanettoni trevisani, basta battere (durante il gioco) le lettere D-S-I-M-A-G-I-C sulla tastiera per far calare dall'alto un cilindro sul quale sono incise, in azzurro chiaro, le lettere "DS": raccogliendolo (col vostro Vau) e premendo una qualsiasi lettera sulla tastiera (fra quelle che contrassegnano i mattoni bonus, cioè B,C,D,E,L,P o S) si provocherà la discesa del cilindro-bonus corrispondente.



Pensate che sia finita qui? Vi sbagliate, perché questo gruppetto di hacker ci ha anche rivelato (che spreco!) che — dopo aver eseguito il truccetto di cui sopra — basta premere la lettera F ed il gioco si interromperà... per rimpiangere dallo schermo n° 33 (l'ultimo).

ZAP

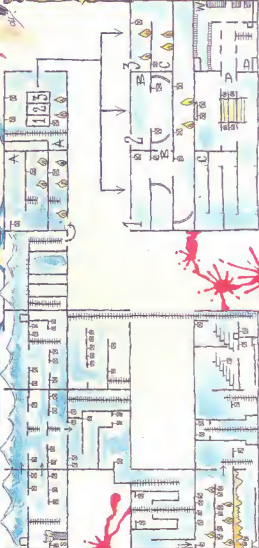
THE MAT
BY M. J. ALLEN
AND W. ALLEN



3 HITS

2 HITS

KEY
LANTERN
FIRE
VINES
HANDRAIL
S. START



DRAGON'S LAIR 1 & 2

Un messaggio per tutti coloro che, come Tomas Battistini & Alex Battistini di Rimini, chiedono aiuto su questa prima parte dell'epica avventura tratta dal famoso con-op al laser: scorrendo l'indice dei numeri scoprirete che sui numeri 7, 9, 13 e 14 di Zzap! sono apparsi rispettivamente due listati per C64, una soluzione e delle strategie. Se quello che vi occorre non è presente in quei numeri, riscriveteci specificando quali sono i problemi che vi impediscono di terminare il gioco, e noi (insieme a tutti gli altri lettori) faremo il possibile per aiutarvi a risolverli. OK?

DRAGON'S LAIR 2

Spectrum

Dopo la soluzione, la mega-mappa ed il listato per C64 apparsi sull'ultima pagina n°11 ed il listato per Spectrum pubblicato sul n°12, ecco finalmente una soluzione dedicata ai possessori del piccolo ZX che hanno incontrato dei problemi con quella del C64. Infatti, Alessio Damelli ci scrive: «... oltre che per lamentarsi della carenza di recensioni per Spectrum (dai, Alessio, che adesso siamo di più!) — inviandoci la soluzione di Dragon's Lair II: Escape From Singa's Castle scritta specificamente per il computer di Clive Sinclair.

1° SCHERMO: In questo livello è sufficiente superare le rapide andando dalla porta in cui compaiono i triangoli. Nella seconda parte basta evitare i mulinelli.

2° SCHERMO: Bisogna sfuggire alla palla gigante e saltare le buche premendo il pulsante di fre.

3° SCHERMO: Dirk salterà automaticamente indietro. Poi le mosse da compiere sono, nell'ordine: sinistra, destra, fuoco, alto, sinistra, basso. A questo punto appare un disco rotante. Tenete premuto il pulsante di fre finché il disco non scompare. Poi muovete a destra e ripetete la procedura del disco. Quando anche questo sarà sparito muovete verso l'alto.

4° SCHERMO: Girate per il labirinto cercando la pentola con la spada. Fate attenzione al re e al topo. Una volta trovata la pentola, uccidetelo il re e scappate verso l'uscita più vicina.

5° SCHERMO: Evitate i massi che diminuiscono la velocità, e i muri,

che vi fanno morire!

6° SCHERMO: Destra, alto, fuoco, destra, basso. A questo punto siete davanti ad una porta, ma non appare niente. Muovete ugualmente il joystick verso l'alto. Poi premete fire e muovetevi in basso. Ora nella parte sinistra in basso sullo schermo apparirà un piccolo saggio che rappresenta la vostra salvezza. Non entrateci, ma muovetevi verso sinistra, poi andate a destra e poi ancora a destra verso il passaggio.

7° SCHERMO: Questo è sicuramente il livello più difficile. Non scoraggiatevi se le prime volte sarete in difficoltà. Ricordate di scegliere sempre il momento giusto per muovervi. Le mosse sono: un quadra in alto, due e sinistra. Aspettate. Uno in basso, due a sinistra, uno in alto. Aspettate ancora una volta. Uno a sinistra, uno in alto, Aspettate. Andate di quattro mattonelle verso destra e se avete scelto il tempo giusto andando ancora di una mattonella a destra, che non si vede,

questa compaia sotto i vostri piedi. Aspettate, una a destra, due in basso. Aspettate. Due a destra, due in alto, una a destra, due in basso, una a destra. Attendete fino all'apparizione di una mattonella a destra, tre in alto. Passateci sopra e poi andate di una a sinistra e una in basso. Aspettate. Una in alto, una a sinistra, una in alto, una a sinistra, una in alto, una a sinistra, due a sinistra. Non andate dentro la porta che avete di fronte, perché nasconde una trappola. Andate di una in basso e aspettate. Poi di una a sinistra ed aspettate ancora. Poi sempre a sinistra fino alla porta che vi condurrà alla salvezza.

N.B. Fate attenzione all'uccello

che va ucciso con la spada, premendo il pulsante di fre.

8° SCHERMO: Prendete la spada vicino ad uno dei cratere facendo attenzione ai mostri. Poi andate nell'angolo in alto a sinistra. Un mostro lancerà del fango e si formerà un ponte. Passateci sopra e andate all'estrema punta del precipizio. Premendo il pulsante di fre salterete dall'altra parte, ma dovete fare attenzione al getto di lava e al mostro alle vostre spalle. Se riuscirete a saltare avrete finito il gioco e una nuvoletta vi trasporterà verso l'alto.

N.B. Le vite rimaste si trasformeranno in punti. Dal 5° schermo in poi, ogni volta che superate un livello, se non avete tutto e cinque le vite ve ne sarà regalata una.



CYBERNOID (HEWSON)

C64

La Shugo & Co. Soft è lieta di presentarvi un magnifico listato per "bionare un 'cheat mode' in quella che è uno dei migliori shoot'em up di quest'anno. Cybernoid" (Aspettate a leggere la recensione del seguito su questo numero, e poi vedremo qual'è meglio...)

10 FOR I=384 TO 414:READ A:POKE I,A:NEXT I
20 SYS 384:REM Il Borgia è brutto (???)
30 DATA 169,0,141,32,208,141,33,208,169
40 DATA
128,133,157,32,86,245,169,96,141,208,2
50 DATA 32,167,2,169,165,141,198,112,76,38

GHOSTBUSTERS (ACTIVISION)

C64

Questa volta si tratta di un appello: Franco Colicchio di Roma ha bisogno di aiuto su un punto particolare del gioco, e cioè riuscire a raggiungere i 15.000 dollari per acquistare la HIGH-PERFORMANCE che uccide il fantasma gigante e, soprattutto, quale tasto premere qualora riuscisse a raggiungere una tale cifra?

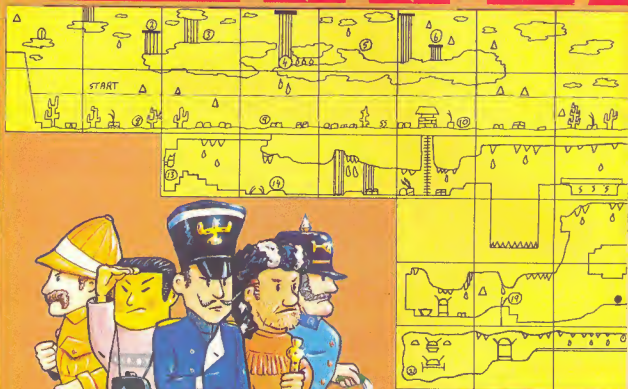
Qualche bravo occhiappafantasma là fuori gli può dare una mano? Forza. Inviatemi qualche buon truccetto per Ghostbusters che — oltre alle POKE del n° 17 — non ha avuto molto seguito in questa rubrica...

GRYZOR

Vi piacerebbe una bella mappa con strategie vincenti per questo "osso duro" delle storie dei videogames, vero? Purtroppo la mappa inviata da Fonzy Balzy (Alfas, Alessio Balzano) di Terzigno (NA) non era abbastanza in lode da poterla riprodurre in fotocopia, e ci è dispiaciuto moltissimo il nostro addetto al "digital layout" sta già lavorando sodo per ridimensionarla sul nostro caro Mac per poi riprodurla con stampa al laser, e allora probabilmente sul prossimo numero mappa completa + soluzione. OK? Un mese passa presto.



TERRAM

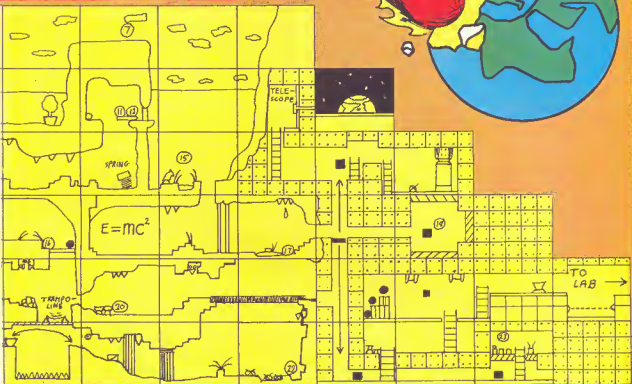
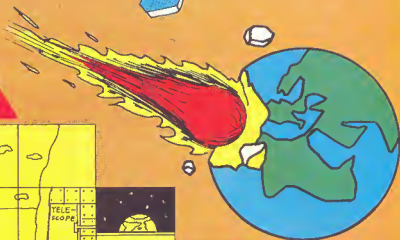


MAP SENT IN
NORTH OF SP

KEY

- 1/ MEDIUM GUNPOWDER
- 2/ ACME EXPANDIN
- 3/ PARTY MANIFES
- 4/ SILVER LINING
- 5/ UNICYCLE
- 6/ UMBRELLA
- 7/ ANTI RADIATION
- 8/ VACUUM CLEAN
- 9/ FLUTE
- 10/ CRICKET BALL

EX



BY IAN BENTLEY WHO WON £30
WARE

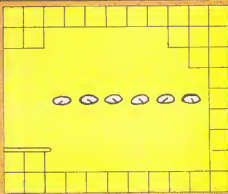
BRIDGE

PILLS
ER

- 8 BELLOWS
- 9 SPURS
- 10 SMALL GUNPOWDER
- 11 FLASH GUN
- 12 LARGE GUNPOWDER
- 13 SWITCH
- 14 BEER BARREL
- 15 ENERGY CRYSTAL
- 16 COAT HANGER
- 17 BATTERY
- 18 ATOMIC PILE
- 19 CUP OF TEA



PROF. EYESTRAIN'S LABORATORY



DRACONUS (ZEPPELIN)

Per questo ottimo budget Patrizio Scardaci di Roma ha inviato una mappa e qualche consiglio: purtroppo la mappa ci era già arrivata dell'inghilterra bella stampata, caro Patrizio, ma grazie mille ugual-

mente da parte di tutta la redazione.
Passo ora a trascrivere i tuoi commenti al gioco: "Questo gioco non è solo quel poco che avete raccontato ma molto di più: per esempio, il gioco non si svolge in un labirinto ma in una ramificazione gigante di stanze; dico questo perché la difficoltà non è nel trovare la bestia quanto nel raggiungerla seguendo il giusto percorso e raccogliendo le armi adatte (provate ad affrontarla senza). Per progredire nel gioco non si possono prendere degli oggetti, si devono prendere, e se non ci credete provate ad arrivare fino alla bestia senza scudo o senza morphospirale. Un consiglio: non dimenticate di prendere tutte le fiamme infilando nel cunicolo a destra dal punto di partenza, e non sprecatele per stupidi atti d'eroismo o per accendervi le sigarette."

Ci dispiace per la tua delusione sul voto dato a Draconus, Patrizio,



ma del resto mi sembra sia stato trattato abbastanza bene: la medaglia d'argento (che sarebbe la 'medaglia d'oro' del budget) l'aveva presa, solo che per un errore di stampa non è stata inserita nel riquadro del titolo... il 92% però c'era!

Ah, dimenticavo, dal lettore inglese Stuart Basset di Stockton ci è arrivato un trucco per avere vite infinite (senza già molto urla di gioia...). Il procedimento è questo: raccogliete prima di tutto una morpho-elica (o morpho-spirale) che, come sapete, vi permette di trasformarvi in Draconewt, e quando siete rimasti con una sola vita a disposizione trovate una morpho-lastra (morpho-slab), trasformatevi in Draconewt e fatevi ammazzare (o ammazzatevi da soli, è lo stesso). A questo punto dovrete ritrovarvi sull'ultimo punto raggiunto e... CON VITE INFINITE! WAUUUU!

Beh, già che ci siamo vogliamo suggerirvi anche un altro trucco: per trovare il bastone da stregone (Necromancer's staff) raccogliete l'occhio del drago (Dragon's Eye) e ritornate al punto in cui avete trovato la morpho-elica. A questo punto dovrete vedere un buco nel muro: entrateci, e troverete la bacchetta magica.

GOONIES (MSX)

Insieme alla mappa inviata da Stefano Battaglia di Imperia, vogliamo dare una mano in più ai nostri amici in MSX nella risoluzione di questo gioco, pubblicando il seguente listato per energia infinita:

```
10 POKE &HFCAB,1:CLS:KEY OFF:CLEAR 200,&H9000:LOCATE
12,4:PRINT"GOONIES":LOCATE 9,7:PRINT"1-NORMALE":LOCATE
9,9:PRINT"2-DOPPIA ENERGIA":LOCATE 9,11:PRINT
"3-QUADRIPLA ENERGIA":LOCATE 9,13:PRINT"5-ENERGIA
ILLIMITATA"
20 AS=INKEYS:IF AS="" THEN 20 ELSE V=VAL(AS):IF V>5 OR
V<1 OR V=4 THEN 20
30 BLOAD"XXXXX":IF V=5 THEN POKE &HDCED,0:FOR
1=&HDC64 TO &HDC66:POKE 1,0:NEXT ELSE FOR I=&HDC6D TO
&HDC6F:POKE 1,INT (PEEK (I)/V):NEXT:FOR I=&HCC5 TO
&HCC6:POKE 1,INT (PEEK (I)/V):NEXT
40 DEFUSR=&HDC44:A=USR (0):CLEAR
200,&HDE77:BLOAD"YYYYY",R
```

Il programma va salvato su cassetta o disco con SAVE "GOONIES", facendolo poi partire con RUN"CAS:GOONI" nel primo caso o con RUN"GOONIES" nel secondo. Il simbolo "" utilizzato nel listato sta per "CAS", le lettere "XXX" vanno sostituite invece col nome del file che rappresenta la prima parte del gioco e le "YYY" con quello della seconda parte.

Ah, dimenticavo, sui prossimi numeri le parole di accesso agli altri livelli e le relative mappe, mi raccomando...

OBLITERATOR (PSYGNOSIS)

Qui in redazione siamo stati letteralmente sommersi di mappe inviate da "novelli obliterator", in tutti i formati e colori possibili. Dato che la Yodas Crew si è aggiudicata — all'epoca — il posto d'onore, questi bel di guerrieri bionici si meritano per lo meno un grazie. Per cui, grazie a Giacomo Brociani di Cauriagio (RE), a Paolo Brignone di Borgosesia, a Giuseppe Rossi di Milano (mappe a colori) e Giona Orlandi di Roma (mappa gigantesca). Probabilmente ci saranno anche altri "mappisti", e i citati volentieri appena mi passeranno i loro lavori cartografici. Bravi, continuate così!

GREAT GIANA SISTERS

Due cartoline (una postale, una illustrata) hanno portato in redazione rispettivamente un cheat mode ed una serie di POKE per questo discusso gioco "alla Super Mario Bros". Il cheat è stato inviato da Sandro Raspanti di Alzano L. (BG), il quale afferma che nella versione C64 e Amiga di questo gioco basta premere contemporaneamente i tasti A-R-M-I-N (Toh, il nome del programmatore/pirata) per passare allo schermo successivo col punteggio intatto.

Le POKE arrivano invece da Torino per mano di "El Dio (ASW)" (modesto ragazzo torinese...) che aveva anche citato il suddetto cheat mode. Dunque, per Giana e Maria illimitata resettate il gioco ed inserite

POKE 8257,234
POKE 8258,234
POKE 8259,234

e poi ripartite con un bel SYS 2096 oppure SYS 2098, grazie a El Dio (che brutto gioco di parole, aarrghhhh!).



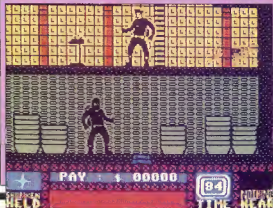
ARKANOID (Prosegue da pag.33)

Il secondo listato di Goblin fornisce invece un numero illimitato di vite, e funziona sempre caricandolo e mandandolo in esecuzione prima di caricare la versione su cassetta di Arkanoid. Un appello a Goblin da parte del redattore addetto al TOP SECRET: la prossima volta che spedisci un listato, scrivilo a macchina (ti prego).

```
10 MEMORY &39AE
20 CLS
30 PRINT "FINAL SCREEN AT LEVEL: "
35 INPUT LEVEL
40 LEVEL=LEVEL-1
50 IF LEVEL < 0 OR LEVEL > 33 THEN 35
70 LOAD "", &39AF
80 POKE &39E3, &18
90 POKE &39E4, &13
100 X=&39F8
110 GOSUB 180
120 X=&8000
150 GOSUB 180
160 CALL &8000
170 REM
180 READ A$
190 WHILE A$ <> "X"
200 IF A$="YY" THEN POKE X, LEVEL: GOTO 220
210 POKE X, VAL("&" + A$)
220 X=X+1
230 READ A$
240 WEND
250 RETURN
260 DATA 21, 67, 56, 22, 8C, 01
280 DATA 21, 0B, 3A, 11, 0A, 02
290 DATA 01, 09, 00, ED, B0, F1
300 DATA C9, 1A, AF, E5, 45, 26
310 DATA C0, C8, 27, E4, XX
330 DATA AF, 3A, F3, 02, 39, 74
340 DATA 03, 3E, YY, 32, 37, 02
350 DATA 32, 38, 03, C3, E5, 45
360 DATA XX
370 DATA 21, FF, AB, 11, 40, 0
380 DATA C3, AF, 39, XX
```

SABOTEUR 2 (DURELL)

Questo ragazzo mi sta facendo impazzire: sì, Massimiliano Alessandri di Roma, l'ho avuta la tua mappa, ed è realizzata molto bene. Solo che la carta (fotocopia?) ed i colori (a cera?) da te utilizzati hanno reso impossibile la riproduzione in fotolito della bellissima mappa. Ti prego, mandane una copia più nitida (anche in bianco e nero, se vuoi) oppure facci sapere se quella era l'unica copia che avevi (in modo da scaricare l'onere di riprodurla sulla sezione 'layout' di Zzap! Fatti vivo per posta o per telefono, forza Massimil!



ELITE (FIREBIRD)

Giorgio Greco di Loano (SV) ci ha inviato una serie di strategie sul mitico Elite, ma dobbiamo subito segnalargli che la serie di tasti/comandi da lui citati si trova anche nella "Quick Key Control Guide" ovvero l'opuscolo di consultazione rapida contenuto nella confezione del gioco. Il fatto che tu abbia raggiunto 296.000 Crediti e il livello DEADLY è dovuto soprattutto ad una certa bravura, non ad un 'fantomatico cheat mode' che pensavi di aver scoperto e che invece - come avrai capito - era solo una mancanza del tuo manuale 'piratato'. Comunque la serie di consigli dati nella prima parte della lettera servirà a far progredire moltissimi piloti/mercanti dello spazio. Eccoli: "La difficoltà maggiore nella prima parte del gioco e nelle situazioni in cui ci si trova sotto attacco è di riuscire a tenere sotto mira i pirati, questo a causa del ritorno a zero dello spostamento direzionale imposto, che costringe ad estenuanti regolazioni e contro-regolazioni di compensazione; a questo punto è bastato andare in pausa ('frozen game', premere una sola volta il tasto 'K' e ritornare al gioco disabilitando

la pausa e - gioia! - al rilascio del tasto di deviazione la nostra nave si blocca automaticamente. Un utile 'truccetto' consiste, dopo un attacco o in fase di avvicinamento, nel posizionarsi in veduta laterale dx, in quanto il computer elabora di meno e quindi più velocemente, l'energia quindi si ricarica più in fretta e si arriva prima a destinazione - ma occhio, se sul radar appare un pirata, quello punta e spara più rapidamente, perciò tornate subito alla veduta frontale. "

L'asso nella manica è, invece, l'opzione 'salvataggio'. Infatti, quando si arriva in porto nella Stazione Spaziale (ovvero nella fase di 'docking', cioè attracco), si abilita la fase di 'initiate save' (in genere dal menu accessibile mediante la chiacchierina); una volta salvata la posizione potete anche rischiare di essere distrutti: il gioco riprenderà, naturalmente, dal punto in cui lo avevate salvato."

STERLINO

Via Murri 75/b Bologna Tel 051-302896

STERLINO CLUB

Ipocentro di
Megasoftware
SOFT-JOCKEY

**LANDO
&
FABIO**

**HARDWARE
&
SOFTWARE**

COMMODORE C64
AMIGA
ATARI ST
PC COMPATIBILI
ATARI 2600
NINTENDO - SEGA

MSX
Konami

STERLINO NEWS

SERVIZIO NOVITA'

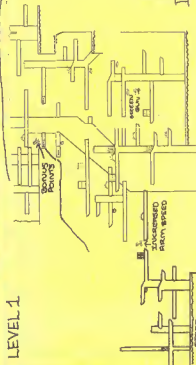
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Per informazioni Tel 051-302896

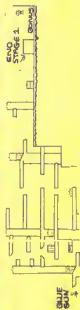
ARCADE COMMANDOS



LEVEL 1



END
STAGE 1



KEY

⊗ KILLER BEEHIVE

⊗ MINE

⊗ CRATE (SHOOT TO DESTROY)

⊗ FALLEN BRANCH

LEVEL 2



KEY

⊗ CRATE (SHOOT TO DESTROY)



LEVEL 3



KEY

VENT (WONT SUPPORT COMMAND)

1 =

BLAST DOORS (SHOOT SWITCH B TO OPEN)

STAMPING FOOT (SQUASHES PLAYERS)

LEVEL 4

KEY

HELICOPTER

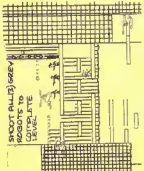
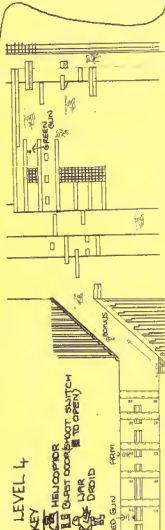
BLAST DOOR (SHOOT SWITCH B TO OPEN)

1 =

DRUID

RED GUN

ARM



LEVEL 5

SHOOT ROBOTS TO FINISH

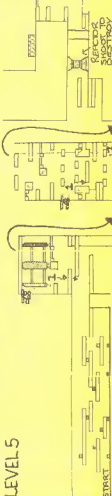
KEY

IMPASSABLE OBJECTS

↓ FALLING ROBOT DIRECTIONS

1 =

BUTHERS



THE GOONIES

MAPPA DI STEFANO BATTAGLIA,
IMPERIA (MSX)

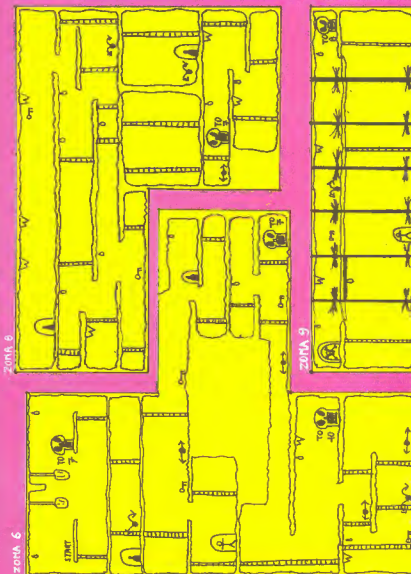
© Konami

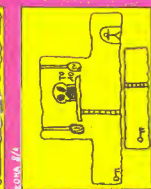
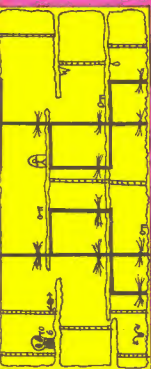
LEGENDA:

- COCCIA
- ▽ SPUNTONE
- SCALA
- ↔ TESCHIO (CAMMINA)
- ↘ TESCHIO (SALTA)
- PORTA
- CHIAVE
- POZIONE
- GOONIE

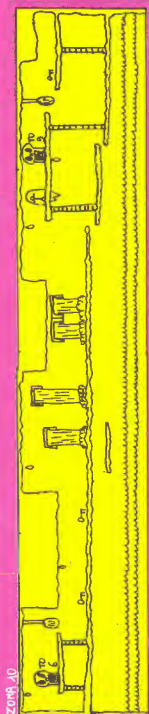
- ✝ TISTONE (SI ALZA E SI ABBASSA)
- USCITA PER LIVELLO SUCCESSIVO
- TUBO (PROVEA AB INTERMITTENZA)
- CASCATA
- TO (TORNA ALLA ZONA X)
- ACQUA
- PASSAGGIO

LIVELLO 2 PACCHIA IN SLOT

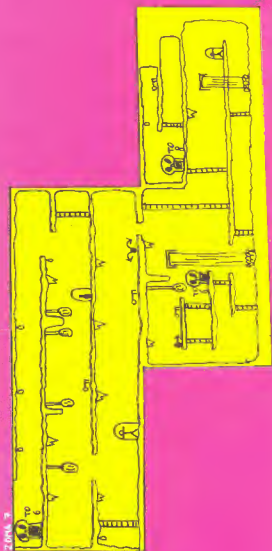




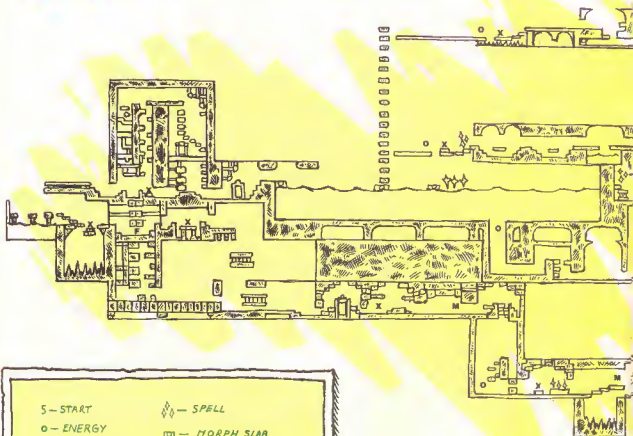
ZONA 8/4



ZONA 10



ZONA 7



S - START

O - ENERGY

F - FLAME FLUID

V - DEMON SHIELD

H - MORPH HELIX

D - DRAGON'S EYE

◆ - SPELL

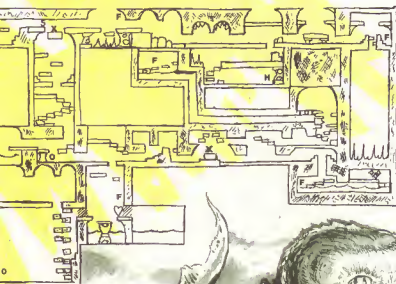
□ - MORPH SLAB

X - RECORD SLAB

M - LARGE MONSTER

☁ - DISAPPEAR WHEN
EYE IS HELD

DRAC



MAP COMPILED BY M.T. STOREY
DRAWN BY WAYNE ALLEN
AND MEL FISHER.



MONUS

BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD/TAITO)

C64 & altri

Prima di tutto un appello rivolto a **Cristian Agostinelli** di Filottrano (AN): abbiamo ricevuto la tua mappa, Cristian, ma non siamo riusciti a riprodurla bene in fotolito. Per favore, mandacene una più nitida (niente fotocopia o pastelli a cera, OK?), ci va bene — al limite — anche in bianco e nero.

Ed ora passiamo al trucco inviato da **Francesco Meles** di Milano:

"Non ha importanza il numero di giocatori, basta che un draghetto non perda neanche una vita sino al 20° quadro; poi, sempre così, deve portarsi sopra una porta che comparirà in alto a sinistra dello schermo di gioco. **NON BISOGNA COMPLETARE LO SCHERMO PRIMA DI AVER PRESO LA PORTA**, altrimenti bisognerà aspettare quella successiva. Queste porte appaiono ogni 10 schermi, e conducono ad uno schermo nascosto pieno di diamanti azzurri, la porta del 50° schermo, però, non è un "giacimento di diamanti": la sua funzione è quella di farti avanzare automaticamente di 20 schermi (portandovi così al 50°). Qualcuno si chiederà: e se dovessi beccare un ombrellino prima del successivo "schermo-con-porta"? Niente paura, perché la porta si troverà al primo schermo in cui andrò e fermarmi."

Il nostro amico della provincia di Ancona aggiunge anche che "Con rispetto parlando non è affatto vero che per avere la pozione non bisogna prendere nessun bonus, ma anzi dopo aver completamente mangiato la pozione il draghettino che l'ha presa deve rimettersi nel punto esatto dove essa è stata raccolta prima che appaia la scritta che indica il punteggio ottenuto e, stando immobile in quel punto, dovrebbe far riapparire la pozione."

Un messaggio anche per **Francesco** da parte della redazione: come va interpretata quella "mappa" di **Arkanoid** che hai inviato? Cosa significano le frecce al due lati di ogni numero? Faccelo sapere al più presto, altrimenti rimarrà inutilizzata.

E infine, sempre sul tema (inamontabile) di **Bubble Bobble**, **Roberto Como** di Cesano Maderno ci ha spedito un trucco per la versione su C64 (che naturalmente potrebbe funzionare anche su altre versioni): per strappare tutti i crediti in **Bubble Bobble** occorre, quando si è morti — o meglio, quando è morto l'ultimo draghettino — premere ripetutamente il pulsante di fine prima che appaia la scritta **GAME OVER**, fino a far apparire un nuovo draghettino (il trucco funziona solo con 1 giocatore).

ERRATA CORRIGE

Il nostro appello di segnalare gli errori nei listati se scoperti e le eventuali correzioni sembra aver mosso a pietà qualche anima pia. Infatti **Andrea T.A.R.O. Notari di Carpi (MO)** ci scrive per "infacciarsi" ben due errori riscontrati in due listati per vite infinite. Il primo riguarda il programma per **ZYBEX** (Zzap! n° 24): l'errore è nella linea 170, dove occorre sostituire il segno "+" (più) con quello di "=" (uguale), dopodiché premere pure **RETURN** e dare il **RUN** (seguendo poi le istruzioni date su Zzap!). Il secondo errore riguarda invece il listato di **RAMPAGE** (Zzap! n° 23), e si trova nella linea 50: alla fine di questa linea dovete digitare, fuori dalle virgolette, "A\$" (punto e virgola seguito da A-dollaro). Premete **RETURN** e date il **RUN**. Apparirà quando segue:

INSERT YOUR RAMPAGE TAPE PRESS RETURN TO LOAD?

Premete **RETURN** e caricare il gioco. Al posto di **FOUND** comparirà **OK**, quindi resettate e riavvolgete il nastro. Inserite **SYS 4285** e premete **RETURN** e poi **PLAY**.

All'apparire del **'FOUND'** **NON PREMERE NULLA!!** (neanche schiacciare qualche tasto, mi raccomando...) Lo schermo diventerà e rimarrà blu dopo l'apparizione della scritta **ACTIVISION**.

Il nostro amico, infine, oltre a segnalare i due errori ci prega anche di non pubblicare subito mappe e soluzioni di arcade o adventure, in modo da dare tempo agli hacker italiani di realizzarle ed inviarle: stiamo facendo qualche passo avanti in questa direzione, Andrea, non disperare...



GAMMA OFFICE SYSTEM

20095 CUSANO MILANINO - Via Sormani, 67 - Tel. (02) 6134913-6198294

Macchine ed attrezzature per ufficio - Riparazioni - Manutenzioni - Occasioni

Olivetti - IBM - Triumph - Canon - Mita



COMPUTER e GIOCHI:

ATARI • COMMODORE • ATARI ST • MSX
AMIGA • COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
PREZZI ECCEZIONALI



Novità Settimanali

SAMURAI WARRIOR (FIREBIRD)

Anche per questo bellissimo gioco si sono sussagliate lettere, telefonate e cartoline: fra quelle che ho avuto per le mani in questo periodo c'è il chest mode di *Leif Prandi* da Genova, il quale afferma che per avere energia infinita (C64) basta premere la lettera "F" quando avete il menu sullo schermo: il contorno dello schermo cambierà di colore e in basso a destra apparirà un 8 (otto). Secondo *Sergio Sirigi* di Portofino Tarme (BO) bisogna invece premere la lettera "O", e poi la "F". Mah...

La versione "cheat" del *Goblin Group* (Andrea Gragnoli e Riccardo Crocetti) di Umbertide (PG) è invece questa: giocare normalmente o cercato di fare un record, dopodiché nella tabella dei punteggi inserire uno dei seguenti nomi

TORANAGA, ANJIN SAN, YABU, YABU SAMA, SAKURAMBO
e potrete ripartire dall'ultimo muro raggiunto nella precedente partita. Il "cheat" è stato estratto da Mr IFR.

Anche questa seconda "hackata" sembra avere un'altra versione. Secondo un ignoto lettore di Castellammare di Stabia (NA) basta ottenere un buon karma, terminare una partita a, quando ci si ritrova nello schermo dai record, premere il pulsante di fine anziché scrivere un nome qualsiasi: in questo modo si ritornerà in qualche livello raggiunto in precedenza oppure, se il karma è sulle 150 unità, si raggiungeranno gli ultimi livelli. L'anonimo stabbiese consiglia anche di combattere — nell'ultimo livello — contro

tutti quelli che incontrate, anche con i monaci; e conclude con un appello per tutti gli "orientalisti" del videogioco: chi ha sotto mano della POKE per TAI PAN (visto che quella del n° 22 non funzionava)? Sul tema del simpatico Usagi Yojimbo mi è giunta anche una soluzione da parte dell'ormai famoso T.A.R.O. di Carpi (CO) che passo subito a trascrivere per la gioia di tutti i "samurai in erba" (a proposito, che fino ha fatto la mappa?):

"Ci troviamo all'inizio di un sentiero ed incontriamo un contadino. Superato il ponte troverete un ninja sull'albero, uno lungo il sentiero ed una altro su un secondo albero. Ogni

ninja ucciso vale 10 "punti karma"; inchinatevi al viandante, arrivate dal monaco ed uccidetelo l'ultimo ninja sull'albero (per uccidere questi assassini che scendono dagli alberi basta correre lungo il sentiero con la spada alzata e colpirli quando scendono). State attenti a non colpire monaci, contadini o dinosauri. State anche attenti a non spaventarli. Ora potete scegliere due strade: in quella in alto, se entrate nella grotta ed uccidetelo il mostro, non scorderete di offrire la moneta all'idolo (evitando così di perdere i 20 punti guadagnati); se invece scegliete quella in basso, correte verso il ninja a spada tratta o, quando vi stanno per toccare, sferrate il colpo.

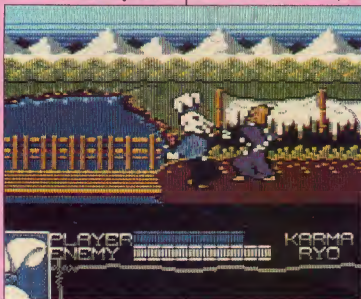
Per superare i crepacci sguainate la spada: farete salti più lunghi! Per entrare nelle grotte, capanne o altri luoghi chiusi, rinfoderate la spada. Le stalagmiti che cadono valgono 2 punti ognuna. Al villaggio inchinatevi ai primi due samurai per passare ed assicuratevi — prima di procedere — che entrambi rispondano inchinandosi a loro volta. Entrate nella capanna se avete bisogno di energia (pagate la cuoca, ma non inchinatevi verso di lei quando vi porta da mangiare — un po' di orgoglio, perbacco!) e di soldi (giocate con il monaco). Uscendo vi scontrate con un samurai che vorrà duellare! Se vi tira-

te indietro vi darà del codardo, ma con un buon colpo ben piazzato gli farete passare la voglia di fare lo struffone. Correte ora a spada alzata e colpite il contadino (è un ninja travestito!), colpirete una seconda volta ed attenti allo "stello" (shuriken)! (è consigliabile un overheat-cut per fermare la stella con la punta della spada). Se pagate il viandante che madia, vi darà tanti punti ogni ryo. Nel bosco inchinatevi più di una volta ai samurai che accompagnano il principe (non scorderete e non offrigli danaro: si offenderebbe). Dopo dovrete pagare un pedaggio perciò, se siete senza ryo, attaccate il principe ed uccidetelo la guardia (otterrete da una e due monete). Se invece di ryo ne avete a sufficienza offritele ai viandanti (20 punti il ryo). Pagate il pedaggio, uccidetelo il ninja e prendete la strada in alto: è più conveniente!

I primi due contadini sono autentici, ma il terzo è un ninja! Per non perdere energia preziosa avvicinatevi al ninja (strategi ad un passo di distanza), estraete la spada e sferrategli 3 side-swipe istantanei. Procedete, non inchinatevi al monaco ed uccidetelo il contadino (ninja). Continuate a per gli ultimi due ninja procedete così: fatele apparire sullo schermo metà ninja, lasciatele venire incontro a voi e poi uccidetelo. Rinfoderate la spada ed uccidetelo l'ultimo nemico allo stesso modo dei precedenti. Andate al villaggio.

Il primo ninja ed il secondo sono monaci. Vi si presenteranno uno alla volta, quindi aspettatevi, fateli avvicinare (non troppo) ed uccideteli con 3 side-swipe. Il terzo ninja è un contadino (da uccidere allo stesso modo degli altri ninja travestiti da contadino). I prossimi vi verranno tutti incontro tranne l'ultimo. Operate in questo modo: uccidetelo il

penultimo e sullo schermo (potete ora fermarvi a guardare) vedrete una casa! Proseguendo ne vedrete un'altra e, subito dopo, sullo sfondo, due piccoli alberi. Appena supererete questi alberi, il ninja apparirà e vi colpirà alle spalle! Per evitare questo giratevi prima di superare i due alberi (state guardando a sinistra) e fate un salto all'indietro (joystick in alto diagonale destro). Prima di toccare il suolo tenete premuto il pulsante mantenendo inalterata la posizione del joystick. Vedrete il vostro eroe camminare a ritroso e quando avrete superato gli alberi vi troverete faccia a faccia con il ninja. Siate tempestivi e colpite con 3 side-swipe. Vi ricordo che a fare questo salto occorre che abbiate la spada in mano. Lungo il



2° borgo del villaggio troverete un samurai che aspetta di essere pagato ad uno cha cammina. Quasi subito, se vi trova con la spada alzata quando starete per superare il fuoco, vi attaccherà. Perciò, quando scompare dallo schermo, astrate la spada, saltate il fuoco a rinfoderata immediatamente per non impaurire il monaco. Il fuoco non uccide, ma sottrae un quadretto di energia. Anche quest'ultima si può recuperare, entrando nella capanna e chiedendo di mangiare. Se offrite del danaro al secondo a terzo viandante, questi vi offriranno 20 punti per ogni moneta.

Ora, entrerete nel palazzo per arrivare a salvare Lord Noriyuki, però vi verranno incontro tanti nemici da non lasciarvi nemmeno il tempo di alzare la spada. Per ovviare a questo problema sappiate che tutta l'energia che guadagnate nel mangiare e che non viene visualizzata nelle caselle rimane ugualmente in memoria. Cercate quindi, nella prima capanna, di vincere molte monete al monaco e spendetelo quasi tutte in cibo. Se ne riceverete altre spendetelo tutte secondo cuoca. Ora che avete tutta quella energia in memoria, non avete problemi a battere qualsiasi nemico, ed una volta recuperato Lord Noriyuki...

RAMBO III STALLONE

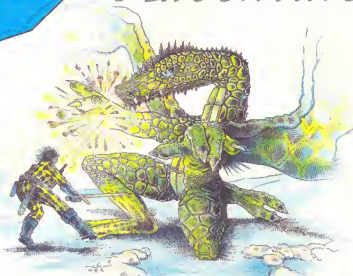
OCEAN



E' tornato...
e questa volta non farà prigionieri!!!

Presto disponibile per tutti i formati

Zzap! Adventure



UNA SERIE DI SITUAZIONI SOSPENSE FORTINATO L'ARTEFICE CHINO IN UN AMBIENTE DI IMPROGGI E CORRUZIONE. RUSCIA A VENIRNE FUORI PRIMA CHE IL MAGO SI IMPADRONISCA DI TUTTE LE PAGINE DEDICATE AL FANTASTICO MONDO DELLE AVVENTURE?

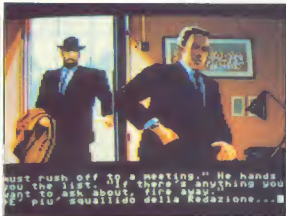
CORRUPTION

Magnetic Scrolls/Rainbird, solo disco L.39.000;
Per C64, Atari ST, Amiga; Versione provata: C64



a un bel po' di tempo il nome Magnetic Scrolls si sente sempre più spesso nel campo delle Avventure, in un periodo di scarsa produttività per questo settore del software, Anita Sinclair & Co. sembrano ignorare la parola "riposo". Infatti, dopo averci deliziato con The Pawn, Guid Of Thieves e Jinxter, ci presentano un prodotto completamente nuovo, del quale è necessario conoscere tutto ancor prima di acquistarlo — potrebbe deludere molti "avventurieri classici". In Corruption, infatti, l'autore (Robb Steggles, lo stesso di The Pawn, stranamente) abbandona i sentieri del Magico e del Fantastico per ambientare il gioco nel mondo degli affari: se avete mai aspirato a diventare degli agenti

di cambio oppure, più semplicemente, sapete come ci si sente ad essere un uomo d'affari, questa è la vostra occasione. Ma attenzione, perché — come si suol dire — "non è tutt'oro quel che luccica" e potrete ritrovarvi dietro le sbarre di una prigione o, peggio ancora, sotto terra. Ma vediamo un po' come stanno le cose. Aprendo la confezione (splendida, come sempre) della Magnetic Scrolls scoprite una serie di fogli da agenda "tipo Filofax" sui quali sono stampate le istruzioni per un buon utilizzo del parser, i classici codici cifrati per gli "indizi" durante il gioco, un mini-Manuale del Giocatore d'Azzardo (con regole e consigli per divertirsi in alcune specialità del Casinò), una mini-Guida ai Piaceri degli Uomini d'Affari (contenente indirizzi e descrizione di alcuni fra i migliori ristoranti della City), una serie di pagine con appunti "stilografici"



su ricorrenze, appuntamenti, indirizzi, informazioni, documenti e spese (e una piccola mappa) relative al protagonista, una audiocassetta (con incisa una colonna sonora ed una serie di conversazioni fra il protagonista ed il suo socio d'affari, con sottofondo di "rumori d'ufficio", in stereo e — purtroppo — in Inglese), e infine una "licenza" (tanto per dimostrare che abbiamo a che fare un giocatore d'azzardo a dir poco incallito). Questa la confezione (inutile dire che contiene anche due floppy da 5,25" sui quali è memorizzato il gioco ed un piccolo programma

di copia per crearsi, appunto, una "copia di gioco" dei due dischetti in modo da non rovinare quella originale), ed ora passiamo all'ambientazione.

Vi siete Derek Rogers, giovane uomo d'affari londinese, al suo primo giorno come socio di David Rogers alla "Rogers & Rogers": il nuovo ufficio, nel quale David si preoccupa subito di accompagnarvi, vi appare subito piuttosto deludente. Vista l'importanza del vostro attuale impiego, vi aspettavate qualcosa di meglio. Oltretutto il vostro socio non fa che appiopparvi un mazzo di pratiche da sbrigare salutandovi frettolosamente, e lasciandovi a sbrigarvela da soli. Di fianco al vostro ufficio c'è quello di Margaret, la vostra segretaria, una donna energica e non particolarmente attraente, il cui unico pensiero è quello di scrivere a macchina ed evitare distrazioni: un tipo fin troppo formale, a quanto pare. Vi date così all'esplorazione degli uffici (non sostate troppo in quello di Margaret, o la farete incazzare), attraversando il corridoio principale dal quale si diramano le entrate verso gli altri locali (compreso il gabinetto, squallidamente squallido). In questa esplorazione "introductiva" incontrerete la donna delle pulizie (ma quali pulizie? L'ambiente è fin troppo trascurato nonostante questa misteriosa signora pas-

si spesso e volentieri da un ufficio all'altro... uhmm...), l'avvocato della compagnia (che larve bene a non prendere a cazzotti come ho fatto io... anche se davvero antipatico e non vi lascia nemmeno usare il suo telefono), i dipendenti della "Rogers & Rogers" travolti dal casino delle telefonate (non riuscirete a resistere molto in questi uffici). Una più approfondita esplorazione vi condurrà, attraverso l'uscita anti-incendio, all'autorimessa della compagnia, dove vi aspetta la vostra BMW (late appena in tempo a compiacervi di questo gra-



devole 'optional' relativo alla vostra nuova posizione, quando notate la Porsche del vostro socio...), la cui chiave si trova — sin dall'inizio — nel taschino della vostra giacca. Ma Corruption non è solo esplorazione...

Dando una scorsa alla vostra agenda scoprirete che vi aspetta una serie di appuntamenti: oggi, 11 Aprile, avete una riunione dalle 10:00 alle 11:00, un pranzo con vostra moglie Jenny al ristorante Le Monaco, ed una serie di impegni e telefonate molto lunga. Tenendo presente che il gioco (?) inizia alle 9:00 del mattino, e che ogni vostra mossa richiede un minuto del vostro prezioso tempo (potete comunque anche 'aspettare' per accelerare il trascorrere della giornata, ma non esagerate), non sarà facile tenere fede agli appuntamenti nelle prime partite. Per riuscire a spostarvi con disinvoltura e piedi e in auto avrete bisogno di MOLTA pratica, ed altrettanto ne richiederà la conoscenza dei personaggi implicati nella storia e dell'ambiente in cui sarete costretti a muovervi.

A questo punto sembra già un'avventura il semplice 'entrare nel gioco' e la conseguente familiarizzazione con gli eventi ed i meccanismi che lo compongono, ma come scoprirete già dopo la prima partita, le cose sono messe ancora peggio...

Tanto per cominciare, dove starà andando David così di fretta? E poi, che ruolo ha quell'avvocato, cosa da strappato in questa compagnia? E cosa vorrà l'Ufficio Penale che si occupa dei crimini fraudolenti?

Esporvi troppo significa rischiare l'arresto e la condanna per frode (due anni di carcere, quindi fine dalla partita): ogni mossa può essere rischiosa, e non potete fidarvi di nessuno (neanche di vostra moglie visto che, come scoprirete se riuscite a raggiungere il ristorante, ha una relazione col vostro socio e aspetta solo di divorziare).

E tutto accade in modo cronologicamente calcolato: se mancate alla riunione delle 10:00 questa si svolgerà ugualmente, e perderete l'occasione di scoprire alcuni indizi utili, e se dimenticate di telefonare a Peter alle 11:20 probabilmente — occupato com'è con le riunioni di lavoro — sarà difficile beccarlo ancora.

Ma quanto tempo avete per scoprire quello che sta succedendo e, soprattutto, COSA DIAVOLO sta succedendo?

In Corruption, come potete vedere, l'atmosfera non manca, e lo splendore immaginativo — nonostante non rendano altrettanto bene l'idea dell'ambiente già perfettamente descritto nel testo, anzi, accade che a volte siano in contrasto con esso — completano, come sempre, il tutto. L'orologio di lato in alto a destra, scandisce, inesorabile, il trascorrere del tempo, così come quello che avete al polso, e dopo qualche ora di gioco comincerete a subire un certo stress da lavoro ed una

preoccupante paranoia.

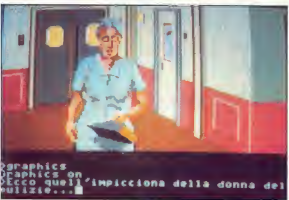
La Magnetic Scrolls si avventura in un campo piuttosto particolare, con questo nuovo gioco, e

persona ABOUT argomento'.

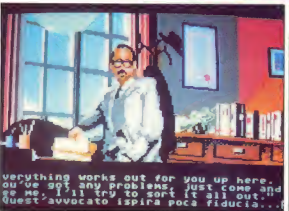
Questo presuppone diverse cose: MOLTA riflessione, un'interpretazione accurata del testo che

problemi col parser 'troppo intelligente', problemi che ho visto affliggere anche gli altri redattori che si sono cimentati nel gioco.

Ad esempio, volendo entrare nella BMW, è meglio evitare ordini del tipo ENTER BMW, altrimenti si finisce con un colloquio sul genere 'YOU HAVE TO OPEN THE DOOR, FIRST - OPEN THE DOOR - THE DOOR IS LOCKED - UNLOCK THE DOOR - THE DOOR IS NOW UNLOCKED - ENTER BMW - THE DOOR IS CLOSED - OPEN DOOR - THE DOOR IS OPEN, NOW - ENTER BMW - etc.' senza contare eventuali problemi sorti per il fatto di specificare ogni volta che la porta da aprire è quella della BMW, e non della Volvo o della Porsche (utilizzando la parola CAR), ed altrettanto per il tipo di chiave utilizzata. Speriamo che quelli della Magnetic Scrolls si decidano a se-



— a detta di Anita Sinclair — lo scopo di questa 'manovra diversiva' è quello di raggiungere anche coloro che in genere non sono interessati alle Adventure (gli uomini d'affari, per esempio, oppure gli ispettori del Fisco, o magari il mio principale). Certo per la maggior parte degli avventurieri non sarà facile entrare subito nello spirito di Corruption: qui siamo molto lontani dal 'puzzle' e dall'ambientazione di The Pawn; questo è il mondo reale, con i pericoli reali e nessuna magia da utilizzare come 'ancora di salvezza'. Oltretutto, il fatto di dover interagire coi personaggi molto



più che in altri giochi, richiede una certa conoscenza dell'inglese, anche perché le persone che incontreremo nel gioco potranno essere interrogate solo attraverso l'uso di ASK persona ABOUT argomento' e gli potremo comunicare dai dati solo utilizzando la costruzione 'TELL

man mano compare sul video, prudenza nel parlare, tempismo (essere nel posto giusto al momento giusto), e tanta, tanta pazienza (soprattutto a causa dell'accesso al disco che — anche dopo aver disattivato la grafica — è davvero esasperante). E' giusto segnalare anche i solito

guire — almeno sotto questo punto di vista — l'esempio della Abstract Concepts (e chi ha letto la mia recensione di Mindfighter sa di cosa parlo).

Corruption, in definitiva, è un gioco basato molto sulla raccolta di indizi più che sulla risoluzione di enigmi o di problemi 'classici' delle adventure: in un certo senso si avvicina molto a giochi della Infocom come Suspect o Deadline, sebbene molto più 'formale'. Rifletteteci bene prima di acquistarlo, e se possedete un C64 ricordatevi del continuo accesso al disco. Se, dopo una attenta riflessione ritenete che Corruption possa andare bene anche per voi, allora... benvenuti nel mondo degli affari e dell'ingrigo!

ATMOSFERA 78%
INTERAZIONE 83%
GRADO DI SFIDA 82%
GLOBALE 81%

POSTA DEL MAGO

L'Angolo degli Avventurieri, questo mese, è più florido dei mesi precedenti. Cominciamo col dispiaciuto appello di **Manlio Paladino** di Termini Imerese (PA), che mi chiedeva cosa fare nella giungla di Frankenstein e come trovare la chiesa. Il primo problema l'avrai già risolto, dato che sul numero scorso di Zzap! abbiamo pubblicato una mappa con tanto di soluzione per il primo livello di questa avventura, l'ivello in cui è situata la fatidica gratta. Per quanto riguarda la chiesa passo l'appello a coloro che sono andati avanti nel gioco (in questo caso a **Marco D'Atti** e **Luca Tomasello**, che a quest'ora dovrebbero averlo addirittura risolto del tutto). Fatevi vivi e date una mano a Manlio, ragazzi! Vorrei poi salutare **Marco Tagliarini** di Catania ed invitarlo a pazientare fino al prossimo numero, visto che la sua documentazione richiedono un tantino di documentazione e che le relative risposte prendono un bel po' di spazio (che questo mese è piuttosto scarso, tanto per cambiare...). A proposito, Marco, fermi sapere al più presto che compuler possiedi, altrimenti le tue domande restano piuttosto ambigue (puoi anche lasciarle registrate sulla segreteria telefonica della Redazione, per fare prima). Passiamo adesso a **Roberto Foti** di Firenze, che scrive: "Ho notato che ultimamente non ricevo molti *Adventures*, come mai?".

Carissimo Roberto, purtroppo i motivi sono due, e molto validi: da una parte la produzione di giochi di avventura è porrie calata, ultimamente, e dall'altra quelle poche avventure che vengono prodotte all'estero non sempre vengono pubblicate in Italia. Per cui aspettiamo tempi migliori...

Su "Castle Of Terror" non ho avuto modo di documentarmi, ma se hai la pazienza di leggere il resto della posta scoprirai di sicuro come entrare nel castello (se poi qualcuno ha realizzato mappa e soluzione, farò felice Marco e molti altri lettori) inviandomele per una pubblicazione.

I quesiti su *Last Ninja 1* sono stati passati alla sezione TOP SECRET, che ha pubblicato sicuramente un appello. "Castle Of Terror" affligge anche **Marlo Micozzi** di Roma, che ha dei problemi col vecchio livello la lavina e con le rovine della chiesa. Per il primo consiglio la risposta è più avanti in questa rubrica, mentre devo rivolgere l'appello per il ritrovamento della croce nelle rovine agli altri lettori che sono riusciti ad esaminare con successo la chiesa diroccata.

Mi è poi giunta una strana lettera, che non sapevo se pubblicare o meno, scritta da un "anti-avventuriero-povero-in-canna". Eccola:

"Caro Mago, leggo con scarso interesse la rubrica *Adventure*, per due motivi. Primo odio gli avventurieri in generale; secondo, quel poco di buono dell'Alcecinio mi ha rotto le orecchie. Non riesco a fermi pacero assolutamente *Adventures* a simulatori di volo (già, ma che c'entra)? Sebbene capisco bene l'inglese e mi piacciono molto i indovini e rompicapi. Ho provato a comporre qualche *Adventure* (ont int italiana e sono rimasto indifferente. Primo, le grafiche è pacciarone (le sono soprattutto a tutti i fan di *Idol*), secondo hanno tante noie, assenti, battoli. Sono un fan di Tolkien e Brooks, e sono rimasto sconvolto nel vedere come la Melbourne House abbia violentato il

"Grande Maestro" in quel cesso di LO HOBBIT, LORD OF THE RINGS, SHADOW OF MORDOR, che di simile ai libri hanno solo il titolo. Possibile che tu le *Adventures* siano così? Un momento, caro Mago, non girare allo scandalo, le ho viste le avventure della Infocom, Magnete Sorcos (o Scroli?), Rainbird e C, ma sono al di sopra delle mie esigue porcellonate. Ora, come faccio a procurarmi una bella avventura (con un gioco, s'intende...) che abbia un'ottima grafica (indispensabile), buon parser, ottima giocabilità, difficoltà medio-basso-bassissimo, che non costi più di 20.000 lire? Ti prego, Gandalf dei miei rivali, Bremen laito, Alanon decrepito, dammi una mano o sono finito.

Se non mi dà una mano che ti colpisca la VALG ETERNA (e chi ha orecchie per intendere intenda):

Paolo Romani
ELBERTH GILTHONIELLI Orpilleante Nana di Fosso, come sei rivolgerli a Gram Merlino in questo modo? Che la Maledizione di Turhantham si con la...

A parte il fatto che — sebbene Gandalf possa anche beccarsi una simile offesa — Alanon ti farebbe presto pentire del tuo linguaggio, ho l'impressione che tu chiedi un po' troppo, caro Paolo! Come spero di reperire un'avventura "alla Magnete Sorcos" con meno di 20.000 lire? Beh, forse acquistando *The Pawn* "usato" da qualche avventuriero che vuole disfarsene, potresti anche riuscirci; oppure puoi rivolgere la tua attenzione a qualche titolo recente della Level 9, magari la trilogia dei *Jewels Of Darkness*... E poi, diciamo così, spendere qualche soldino in un gioco che ti terrà impegnati per un bel po' di tempo è un fastidio in Italia, per non parlare di non ho mai riempito la dispiacenza della mia modesta pensione in giochi di avventura...

Sul discorso della "difficoltà medio-basso-bassissimo" c'è da dire che alcuni (come la Magnete Sorcos) alleghano alle istruzioni un comodissimo "hint-book" che, sebbene non dà delle vere e proprie soluzioni, fornisce tuttavia degli utili indizi (fint, appunto).

Per cui non hai scelta: rompi anche il porcellino di riserva e comprati *Gold Of Thieves*... ma, in tutto in fondo, se dici di odiare gli avventurieri, perché li hai tanti problemi? Non giochi a basta...

Passiamo ora a **Gabriele Rosazza** Prin di Biella che scrive:

"Da qualche mese mi sto cimentando nell'avventura *The Pawn* che, pur non essendo delle ultime uscite, considero magnifica. Ma, come in tutte, vi sono vari punti dove mi sono inchiodato, e spero in un tuo aiuto.

1°) Come si fa a passare oltre il BOULDER sulle FOOTHILLS per arrivare da Gringo? (Col cavaliere sul cavallo alato non riesco a fare niente).

2°) Dove posso trovare della luce per scendere nel passaggio della TREE ROOM sull'altare?

Questa sono le mie principali noie, ma qualunque altro aiuto mi sarà gradito.

In cambio mando aiuti per "Castle Of Terror".

— Nel cimitero si può trovare un osso;

— L'esetia sequenza nel Dutch inn si

BUY E S'AY CASTLE TO MAN. GI

VE ALE TO MAN. Così avete la chiave per entrare nel castello.

— Nella prima libreria a Ovest, digitando subito GET BOOK si accede alle segre-

te; invece, schiacciando il tescchio (DEPRESS SKULL) si può prendere un libro (GET BOOK) si può andare ad Ovest nell'altra libreria."

Orduque, caro Gabriele, dato che sei stato così gentile da mandarci gli aiuti su *Castle Of Terror* (facendo così tanti aiuti avventurieri) voglio ricambiarti il favore col glorioso *The Pawn* (ti avrei aiutato anche senza scambio, comunque...).

Il tuo primo problema può essere risolto (come in tutte le buone avventure) con una combinazione di diversi oggetti: dovrai infatti unire la zappa e il rastello servendoti della maglietta, e poi utilizzare il tutto come una leva (in "altre" parole, TIE HOE AND RAKE TOGETHER USING THE SHIRT THEN LEVER BOULDER USING TIE HOE... ufff).

Il secondo problema — se ben ricordo — dovresti poterlo risolvere combinando assieme i tre colori che trovi nella borsa (dopo averla aperta a averci guardato dentro, naturalmente); in questo modo otterrai un bel bianco che più bianco non si può... addirittura splendentissimo Ah, in "avventure" basta dire MIX COLOURS, e il gioco è fatto.

Mi ha poi scritto il simpaticissimo **Paolo Pancini** (sì, Paolo, sono proprio io...), che sembra ormai divenuto un cliente fisso di questa rubrica: il nostro avventuriero di Pontedileggi (tutto attaccato?) Ha ancora dei problemi con *The Sorcerer Of Glamorgue Castle*, anche perché — come mi ha fatto notare l'impeccabile **Alessandro Pace** (impeccabile perché ha CSA-TO accusarmi di aver messo fuori strada Paolo coi miei consigli, come ora?)? Quando lo giocavo a Sorcerer tu ancora bagnavi i pannolini! Ehm, forse è per questo che i miei ricordi sono un po' confusi... le mie indicazioni non erano molto precise.

Comunque grazie di cuore ad **Alessandro** — i cui consigli sono stati subito drittili alle sezioni dell'ormai mitica Valle della Speranza, dove Paolo troverà l'aiuto che cerca, almeno per andare ancora avanti nel gioco.

A proposito, **Alessandro**, grazie anche per i complimenti, e tanto perché tu lo sappia (e così gli altri), tutti i consigli che mi mandate non vengono mai censurati: anche se non pubblicati subito, restano a portata di mano per future pubblicazioni, OK? — e questo dovrebbe tranquillizzare anche il tuo **Roberto Corradi/Alessandro Pecci**, il fantomatico **Amiga Hack Group**, e soprattutto il tuo **Maurizio Di Scipio/Fulvio Mammone/Alessandro Balduino**, che vedranno presto pubblicato l'ottimo lavoro realizzato per *Gold Of Thieves*, mentre i loro indirizzi sono già noti.

CONSIGLI DIRETTI

Cercano avventurieri per scambi di opinioni (e consigli) su *The Gold Of Thieves* (400 punti), *Frankenstein*, *Junior* e *Jack The Ripper*.

Discepolo Maurizio - via Fiume, 26 - 84100 SALERNO - Tel. (089) 334607

Baldino Alessandro - Via A. Taliano, 3 - 84100 SALERNO - Tel. (089) 754220

Mammone Fulvio - Via Fangarilli, 1 - 84100 SALERNO - Tel. (089) 301062

Può dare aiuti (solo ed esclusivamente per posta) per *Gremius* (risolta), *Robin Of Sherwood*, *The Hobbit* (risolta), *Gold Of Thieves* (150 punti), *Never Ending Story* (risolta), e cerca aiuto per *Junior* e *King Of*.

Contini Daniele - Via Sturzo, 22 - 20064 Gorgonzola (MI)

VALLE DELLA SPERANZA

JACK THE RIPPER - Pt 1

Continuano i consigli su questo gioco (denso d'atmosfera) grazie anche a soprattutto ad **Alessandro Pace** di Roma, che risolverà il morale di molti lettori ancora chiusi nella stanza d'albergo: finalmente potete uscirne!

"Una volta arrivati (e dopo essersi lavati il viso e le mani) prendete i foglietti che avrete messo in tasca, leggeteli e — dopo aver annotato l'indirizzo (17 SLOANE SQUARE) sul bloc-notes che tenete SEMPRE accanto al computer — rimetteteli al loro posto.

Quindi lavate il collo e nascondetelo sotto il letto. Ora esaminare il letto, i tavoli e il lavabo (WASHSTAND). Prendete il rasoio, il cuscino e le bottiglie di indichistio vuota. Tagliate il cuscino col rasoio ed infilate ci dentro la bottiglia. Chiamate la cameriera (trando il famoso cordone) e fatele la barba prendendo la crema (SOAP). Prendete poi la penna, l'occarina e il Traces (eggetolite), chiudete a chiave la porta (LOCK DOOR) e guardate sotto il letto: scoprirete la presenza di una notevole quantità di aniguna (che servizio scadente!) che dovete prendere. Aprite la finestra a battute fuori il tutto (THROW ALL THROUGH WINDOW), dopodiché prendete la lenzuola, legatela e scendete per la finestra. Prendete tutto quello che trovate nel cortile, compresa la rosa, e salite sul muro nero di cinta. Il poliziotto che incontrate non vi riconoscerà subito perché vi siete rasati, per cui evitate una mossa di tempo per chiamare una carozza (HAIL CAB) ed ordinarlo al "cab" di andare al famoso indirizzo. Quindi salite giù dalla carozza per creare un alibi e fuggite nella confusione che ne segue...

SORCERER OF GLAMORGUE CASTLE

Ecco gli aiuti aggiuntivi, molto più chiari dei miei (dov'era ammettendo): "Per entrare nel castello bisogna tuffarsi nel fesso, trattenere il respiro e nuotare due volte in giù, poi nuotare verso l'alto (UP): una volta in cucina aprire l'armadietto (CABINET) e prendere lo scatolone; andare a Sud e prendere i mattoni e l'incantesimo della permeabilità. Dirigetevi ad Ovest e finite la lava, poi... Se si premie sul cuscino numerato ad Est si lancia il SEED SPELL. Prendete un po' di polvere, andate ad Ovest e litate ad Ovest; prendete l'incantesimo UNRAVEL che dovete poi lanciare alla corda che tiene sospeso il lampadario..." Alessandro promette di continuare la prossima volta, per cui restete sintetizzati.

Per quanto riguarda i consigli su *Gold Of Thieves*, sempre inviati da **Alessandro Pace** di Roma, verranno integrati alla mappa/soluzione del titolo di Salerno (il *The Amigos*) e pubblicati ad apposita numerazione ad Est a abbastanza spazio... Insieme a quelli per *Wolfman Prime* Parte. Per questo mese direi che non avete di che lamentarvi (nemmeno io, del resto), per cui divertitevi pure con le vostre avventure aspettando il prossimo (incredibile) numero di Zzap! (e studiate, altrimenti...).

Merlino

TEST

GOLD SILVER BRONZE

Epyx/US Gold, C64/Spectrum/Amstrad
cass. £18.000, disco £25.000
Versioni recensite: TUTTE

I programmatori americani ed in particolare il team Epyx sono molto conosciuti dagli utenti di 64 per l'alta qualità dei loro giochi - di cui la US Gold pubblica le versioni europee. I prodotti di questo genere più conosciuti sono forse quelli della serie Games, che presto raggiungerà il suo settimo titolo con *The Games: Summer Edition*.

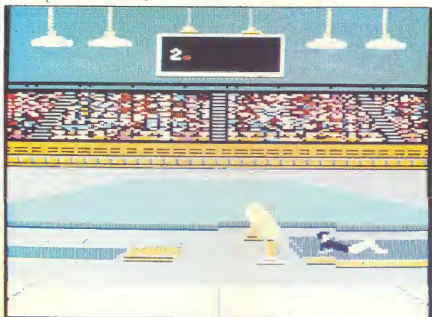
Questa compilation è formata dai primi due titoli della serie, *Summer Games I* e *II*, che prima non erano disponibili per Spectrum od Amstrad, e da *Winter Games*. Tutti i giochi sono sullo stesso stile per quanto riguarda la presentazione ed il sistema di controllo. Dopo il caricamento viene presentato un menu da cui potete scegliere di allenarvi o competere in uno o più discipline, selezionate in un apposito sottomenu. Altre opzioni mostrano i record mondiali di ogni sport e le cerimonie di apertura e chiusura delle competizioni (in *Summer Games I* manca quella di chiusura).

Quando vi sentite pronti a cominciare, sino ad otto giocatori (a seconda della versione e del numero di amici disponibili) inseriscono i loro nomi e scelgono una

bandiera di appartenenza fra le 18 disponibili, fra cui quella del "paese Epyx". Sull'Amstrad questa sezione non è stata inclusa.



▲ Un po' di colore non guasta nemmeno sullo Spectrum



▼ Sotto: una fase di schermo sulla versione C64 di Summer Games; Sopra: ginnastica su Amstrad



(ma solo in *Winter Games*) e si sente la mancanza delle tradizionali bandiere con i loro rispettivi inni.

I comandi possono essere divisi generalmente in due stili diversi. In uno si segue il vecchio sistema di smantellamento, che però punta più sul ritmo che non sulla velocità. L'altro assegna alle varie posizioni del joystick diverse azioni, mentre l'atleta genera da sé la potenza necessaria.

Summer Games presenta otto sport, tutti ambientati in un soleggiato stadio multifunzionale: salto con l'asta, 100 metri, staffetta 4 X 400, 100 metri stile libero e staffetta 4 X 100 in piscina, tuffi, esercizi al cavallo e tiro al piattello.

In *Summer Games II* ci sono altri otto sport, a cominciare dal salto triplo basato sull'attenta temporizzazione del mosso. Gli altri sono il ciclismo, salto in alto, giavellotto, canottaggio, kayak,

schermata e ostacoli a cavallo. In questa seconda parte i comandi sono leggermente più complicati. In alcuni casi è necessario muoversi con una precisione sino all'ultimo pixel, ma i vostri sforzi vengono premiati da una grafica che tiene conto persino delle ombre degli atleti e da una musica diversa per ogni evento. Questo miglioramento nella definizione è accompagnato da alcune bizzarre scelte di colori nell'Amstrad e nello Spectrum.

Gli scenari coperti di neve di Winter Games sono già apparsi su queste macchine, ed i sette sport presentati sono fra i migliori di tutta la serie.

Questi comprendono pattinaggio artistico, bob, hot dog (acrobazie sugli sci, non paninini!), biathlon, pattinaggio di velocità e salto con gli sci.

Il bob ed il salto si differenziano dagli altri sports perchè usano un metodo di comando particolare, mentre i due pattinaggi sono pressoché identici e non si rivelano particolarmente interessanti.

Graficamente, Winter Games è

forse il migliore dei tre soprattutto per i suoi giacili scenari. In particolare modo sul 64. Sull'Amstrad alcuni degli sprites e molte musiche si rivelano invece approssimative ("faide") ci corregge il nostro recensore), mentre la grafica monocromatica dello Spectrum è

stata realizzata veramente molto bene. Nella versione per il piccolo schermo nero, oltretutto, la mancanza di musiche complesse ha permesso di ridurre i caricamenti a due.

In ogni gioco alla fine di ogni gara vengono assegnate le medaglie

relative ed i migliori punteggi vengono salvati su disco dove esiste l'opzione relativa. I cambiamenti drastici di controllo da un gioco all'altro sono controbilanciati da una ottima giocabilità.

La necessità di un multiloop è l'unico vero difetto di questa compilation, che fornisce ben 23 sports diversi realizzati spesso in maniera superlativa, e che rappresenta un ottimo investimento.

N.B. A causa della varietà dei singoli giochi, non possiamo presentare una pagella completa:

Spectrum: Globale 87%

Amstrad: Globale 85%

Commodore 64:

Globale 89%

▼ Ancora lo Spectrum, con il Cross Country (Sci di Fondo)...



GAMES VIDEO GAMES VIDEO GAMES VIDEO

**SOLO SOFTWARE ORIGINALE,
VIDEOGAMES, ARCADE
ADVENTURE - R.P.G. - WARGAMES**

PER:

**COMMODORE 64/128
AMIGA - ATARI
SPECTRUM - MSX - APPLE
IBM E COMPATIBILI**

GIOCHI DA TAVOLO

Regole Tradotte

GAMES WORKSHOP

ROLE PLAYING

NON TRADOTTI

FANTASY

- * TALISMAN L.41.900
- TALISMAN EXPANSION KIT L.15.900
- TALISMAN THE ADVENTURE L.15.900
- TALISMAN TIMEGON L.22.900
- TALISMAN TIMESCAPE L.22.900
- * DUNGEONQUEST L.41.900
- HEROES FOR DUNGEONQUEST L.28.900
- DUNGEONQUEST CATACOMBS L.19.900
- * KINGS & THINGS L.37.900
- * WARLOCK OFF MOUNTAIN L.41.900
- * BLOOD BOWL L.58.900
- * CHAOS MARAUDERS L.28.900

HORROR

- * CURSE OF THE MUMMY'S TOMB L.41.900
- * THE FURY OF DRACULA L.41.900
- * WARRIOR KNIGHTS L.47.900
- * BLOOD ROYAL L.55.900

STORICI

FANTASCIENZA

- * ROGUE TROOPER L.41.900
- * BLOCK MANIA L.41.900
- * MEGAMANIA L.22.900
- * CHAINSAW WARRIOR L.41.900

FANTASY

- * WARHAMMER R.P.G. L.47.900
- WARHAMMER CAMPAIGN L.35.900
- DEATH ON THE REIK L.31.900
- POWER BEHIND THE THRONE L.31.900
- WARHAMMER CITY L.31.900
- * WARHAMMER BATTLE III L.47.900
- WARHAMMER SIEGE L.41.600
- WARHAMMER ARMIES L.12.900
- * DARKFUTURE L.55.900

(TRIDIMENSIONALE TRADOTTO)

DA

PERGIOCO

Tel. 02 809031
C.A.P. 20121

A MILANO

VIA SAN PROSPERO 1 - PIAZZA CORDUSIO

KASPAROV

VENDITA POSTALE

LE NUOVE SCACCHIERE ELETTRONICHE

CITADEL

MINIATURE - COLORI
ACCESSORI
ADVENTURE
per
**DUNGEON
&
DRAGONS**
LIBROGAMES



YOGI BEAR

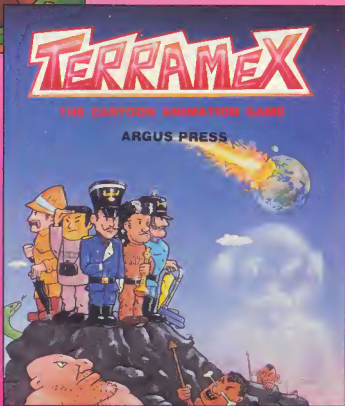
Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

COMMODORE 64 TAPE	L. 12.000
DISK	L. 15.000
AMIGA	L. 18.000
ATARI	L. 22.000
MSX	L. 12.000





D.I.Y.

DANCE ON A VOLCANO

Gabriele & Luca Marucchi
Cmare di Stabla (NA)

Questo programma non è stato realizzato con il SEUCK, ma alcune delle sue caratteristiche ci hanno tanto interessato da convincerci a rubare un pò di spazio alla vostra rubrica preferita.

La confezione dei dischetti, che la lettera allegata dice siano stati spediti anche a dozzine di autorità nei vari ministeri italiani e alla redazione di alcuni mensili non specializzati, impressiona subito per la grande quantità di documentazione contenuta. Etti di carta raccontano le origini e le caratteristiche del programma, che è stato scritto, una volta tanto, per fare pensare i giocatori.

Una volta caricato, infatti, il programma vi mette nei panni di un supervisore alla sicurezza nell'area napoletana, che viene rappresentata sotto le continue minacce di un'eruzione del Vesuvio. Se pensavate che *The President Is Missing* fosse realistico, la tremenda accuratezza tecnica di *Dance On A Volcano* vi farà

letteralmente rizzare i capelli in testa: avete mai provato ad avere migliaia di persone che protestano sotto il vostro ufficio mentre il governo vi nega i fondi per la costruzione di nuove case e scuole?

Il gioco, che sfrutta la capacità grafica di base del 64 e ben poco sonoro, si presenta come una serie di rapporti dalle varie commissioni e dipartimenti sotto il vostro controllo seguiti da menu a scelta multipla: una vostra decisione influisce sugli avvenimenti del mese successivo e...

Alla conclusione del gioco (sempre troppo precoce!) viene presentata una serie di rapporti e di screen che spiegano in maniera ultradettagliata i vostri errori e che rivelano ancora una volta quanta attenzione sia stata posta nella realizzazione di *Dance On A Volcano*.

A causa della particolarità del gioco, non possiamo dare una pagella come facciamo di solito: *Dance On A Volcano* riceve tuttavia la nostra medaglia d'oro per il suo concetto innovativo e per premiare l'impegno (sia sociale che nella programmazione) dei suoi autori, che speriamo riusciranno a sensibilizzare l'opinione pubblica su un problema tanto grave quanto la precaria situazione dell'area flegrea.

GLOBALE: 98%



▲ Una fase critica nel processo dei movimenti tellurici...



▲ ... ed uno schema delle zone colpite dalla colata lavica

UTENTI COMMODORE

La MAGNETO PLAST informa della ESCLUSIVA DI DISTRIBUZIONE E VENDITA IN TUTTA ITALIA della • OCEANIC ELECTRONICS CO., produttrice fra l'altro del noto FLOPPY DISK DRIVE OC-118N.

Compatibile con COMMODORE

64, 64 C, VIC 20, Plus 4, C128 (in modo 64), C16.

• 30% più veloce del Disk Drive 1541.



COMMODORE è un marchio registrato da COMMODORE ELECTRONICS INC.



FLOPPY DISK DRIVE

Esterni
per AMIGA 500/1000/2000
(1010 compatibile)



TELECAMERA B/N PER DIGITALIZZATORI

Risoluzione 750 linee.
Sensibilità 15 Lux.
Alimentazione 220 V, 5 W.
Dimensioni mm. 77x214x58.
Peso kg. 1,3.

MODEM per C64/128 **L. 49.000** (IVA Compresa) 300 Baud CCITT V21 Full Duplex. Innesco diretto sul computer. Auto Dial, Auto Answer. Completo di **Software in Italiano** e manuale.

VASTO ASSORTIMENTO MODEM per tutti i Computers: AMIGA, PC 10/20, IBM e compatibili, OLIVETTI, APPLE ecc. per tutti gli standard: 300 Baud V21, 1200 Baud V23 (Vidotel), 1200 Baud V22 Full Duplex, 2400 Baud V22 bis, Full Duplex. GRUPPI DI CONTINUITÀ 200, 250, 500, 1000 VA. UPS e ON-LINE.



MAGNETO PLAST

s.r.l. - Via Leida, 8 - 37135 VERONA - Tel. 045/504491-501913 - Fax 045/501913



D.I.Y.

BAT REVENGE

Manuel & Francesco Di Forti
ROMA

Sembra che finalmente abbiate capito tutti i nostri discorsi sull'originalità: dopo la bella trama di *Arcade Time* e l'impegno di *Dance On A Volcano*, questo *Bat Revenge* ci presenta una situazione piuttosto anomala. Il personaggio controllato dal giocatore (uno solo, e con una sola vita a disposizione) è infatti un pipistrello mutante che, scacciato dalla triste ed inquietante vita di laboratorio, decide di scappare dal centro genetico di Green Point per trovare la libertà.

Il problema sta principalmente nel fatto che il nostro amico è grosso quanto una casa, e la sua fuga genera terrore ed una reazione piuttosto violenta della popolazione della vicina città, che chiama addirittura l'esercito per fermare il nero volante. Il gioco, dopo una bella scena in cui il pipistrello fugge dal laboratorio (fra frotte di scienziati in camice bianco che urlano - con un fumetto - "Oh no! Il mostro è scappato!") schiacciando i suoi creatori, si sposta fra i grattacieli di Green Point: qui si può apprezzare per la prima volta l'ottimo uso del sonoro (era ora!) fatto dagli autori. Il pipistrello è infatti "armato", come tutti i suoi simili, di ultrasuoni (rappresentati come un'onda bianca) che partono come un fischio altissimo per poi spegnersi in echi sempre più deboli; il simpatico utilizzo del volume si fa poi sentire nel momento in cui entrano sullo schermo i primi nemici, le cui armi "tuonano" a diversi volumi a seconda del numero di nemici presenti in campo.

Dopo la città viene un tratto di campagna - che inizia con qualche puntolino di verde per poi trasformarsi gradatamente in una vera e propria foresta - popolata fra le altre cose da nemici (lan-

ciatissimi? soldati? No! non l'abbiamo capito) che appaiono dal sottobosco, poi arriva un tratto di mare con tanto di navi, una spiaggia...

Non sappiamo dirvi quanti scenari presenti il gioco, ma quelli che abbiamo visto sono tutti di buona qualità, per quanto realizzati piuttosto semplicemente. Quello che proprio non ci è piaciuto - e che rovina un ottimo gioco - è la realizzazione dei nemici: durante il gioco incontriamo astronavi, strani alieni giganteschi e addirittura un robot schiumoso alla Gundam. Per quanto questi siano disegnati ed animati molto bene (soprattutto i loro proiettili), avremmo preferito avversari più realistici che avrebbero reso perfetto quello che già così è un ottimo scenario.

Pur con questo leggero difetto, *Bat Revenge* è un gioco molto simpatico e coinvolgente, che comprende molte sequenze interessanti (uno slalom fra muri altissimi, ad esempio) e si rivela calibrato molto bene. Il titolo di gioco del mese di novembre va allora ex aequo a questo programma, *Arcade Time* e *Dance On A Volcano*. Continuate così, ragazzi: se continueranno ad arrivare giochi validi, potrebbe esserci una grossa sorpresa per voi...

PRESENTAZIONE 70%

Ridotta all'osso, ma pratica e funzionale.

GRAFICA 88%

Molto belli e chiari i fondi e bene animati i nemici.

SONORO 93%

Era da tanto che non sentivamo qualcosa di nuovo...

APPETIBILITÀ 94%

Bei concept e buona realizzazione fanno di questo gioco un vero vincente...

LONGEVITÀ 85%

Anche sulle lunghe distanze.

GLOBALE 86%

Peccato per la scelta dei nemici, ma niente è perfetto...

ARCADE TIME

G. Gandini & A. Jannone
NORMAL FX - Cormano (MI)

Certe volte capitano cose veramente incredibili...

Era una tranquilla giornata di settembre, e mentre la Redazione stava finalmente riprendendo dalle fatiche del numero di ottobre, il fato beffardo stava per colpire. Avevamo appena mandato in stampa le pagine del SEUCK quando qualcuno bussò alla porta: due ragazzi con una busta in mano chiedevano udienza. Dopo avere cercato di assumere un certo contegno, li facemmo entrare nel nostro caotico ufficio (che è il luogo con la più alta concentrazione di software ed hardware nell'emisfero occidentale della pianeta) ed aprimmo la busta: al suo interno, un dischetto SEUCK e le istruzioni dell'ennesimo shoot 'em up ci fecero trasalire.

"Non potete perseguitarci anche di persona!" urlammo mostrando ai ragazzi le immani quantità di shoot 'em ups che invadono ogni cassetto della Redazione. Julian ed Antony fecero allora tutto il possibile per convincerci della qualità del loro lavoro e - dopo le dovute crisi di nervi - iniziamo il nostro lavoro di recensori...

Arcade Time è, in un periodo di giochi piatti e poco originali, una vera perla del software: ogni aspetto del programma è stato trattato con attenzione, ed alcune situazioni ci hanno fatto pentire di non aver trattato i ragazzi della Normal FX per scambiare quattro chiacchiere.

Durante un'introduzione realizzata per mezzo di un'utilità che consente l'utilizzo di finestre e menu a scelta multipla, il giocatore viene a sapere che nel mondo dei videogiochi è in corso una vera e propria ribellione, ed il suo compito è di riportare l'ordine attraversando i diversi mondi in mano ai ribelli. Questi hanno nomi ispirati a vari coin ops (il Vaus World, ad esempio, è il mondo popolato dai personaggi di Arkanoed) e in essi abitano i nemici da abbattere.

Il personaggio che il giocatore (o i giocatori) controlla sembra una via di mezzo fra Ikarus Warrior ed il guerriero di Gauntlet, e durante la

sua marcia incontra ostacoli di tutti i tipi. Fra i nemici (che si muovono fra repliche perfette degli scenari di Pac-Mania ed altri giochi famosi) ci sono i già menzionati alieni di Arkanoed, Rhogst, Pac-Man, il guerriero di Ghosts 'n Goblins e molti altri ancora, e nell'incredibile finale si arriva ad incontrare addirittura... noi stessi! Ogni quadro presenta interessanti e sfavillanti scene, mentre certe strade innescano reazioni a catena apocalittiche ed un numero considerevole di bonus, ma il tocco da maestro sta senz'altro nella lunga sequenza finale, dove il personaggio si ferma e compare un messaggio in scrolling con le congratulazioni degli autori e il classico invito a ricominciare daccapo.

Tutta la grafica di *Arcade Time* è ottima (alcuni degli alieni sembrano venire direttamente dai coin ops) e colorata veramente bene: l'animazione è a livelli professionali ed il sonoro fortunatamente non è rappresentato dai soliti effetti standard. Ci sono piaciute molto anche la confezione del gioco (colorata e funzionale) e la presentazione non-SEUCK, ma la cosa che ci ha entusiasmato di più è stata sicuramente la grande giocabilità che, unita ad una buona trama, fanno di questo gioco il miglior programma SEUCK (beh, fra quelli realizzati da noi professionisti. Vero Luciano?) che abbiamo mai visto. Grande!

PRESENTAZIONE 83%

Ci sono le solite opzioni, ma i menu iniziali e la confezione lo mettono al di sopra di ogni altro gioco SEUCK.

GRAFICA 90%

Chissà cosa farà la Normal FX quando uscirà il SEUCK per Amiga!

SONORO 70%

Funzionale, non invadente e soprattutto originale.

APPETIBILITÀ 92%

La trama carina e la buona grafica prendono bene...

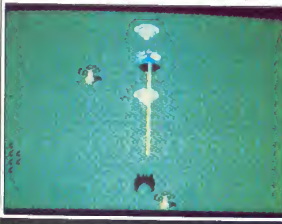
LONGEVITÀ 85%

Anche perché il gioco migliora andando avanti.

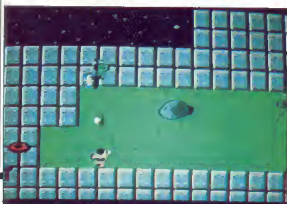
GLOBALE 84%

A quando *Arcade Time II*?

▼ Il pipistrello sfida anche i dischi volanti, in *Bat Revenge*



▼ Questa è solo la prima fase, la *Commando Zone*!!



CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE



**GAMMA OFFICE
SYSTEM**

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

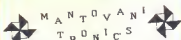
COMPUTER e GIOCHI:

**ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA**

**SOFT
center**

VENITE
A
TROVARCI

A COMO



Via C. Plinio 11

Tel 031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE. I COMPUTER, I LIBRI,
GLI ACCESSORI E
UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

* Concessionario LAGO per COMO *
* con novità in arrivo tutti i giorni *

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO
COMMODORE "POINT"



VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

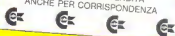
AMIGA

ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA
ANCHE PER CORRISPONDENZA



BUSINNES POINT

VENDITA PER CORRISPONDENZA
DI NOVITA' HARDWARE E
SOFTWARE PER:

**C64 - C128 - AMIGA - ATARI
130/520 ST - MSX - MSX2 -
IBM COMP.**

**SOFT CENTER
E IMPORTAZIONE DIRETTA**

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054



Un rivenditore di
software presente in
tutta Italia?

SOFT MAIL

Via Napoleonea, 16

22100 COMO

Tel. (031) 300174

Invia questo buono per

ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER and

VENDITA
ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
• COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI
GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-
SCO: TUTTE LE NOVITA' D'IMPOR-
TAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

**PLAY GAME
SHOP**

Vendita Computer AMIGA
COMMODORE POINT
Programmi e Hardware
per tutti i computer
Disponibilità di giochi di società e
wargame

Via Carlo Alberto 39/E
10123 TORINO

Tel. 011/517740



Tel. (02) 8463905

Commodore
**SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI**

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER



VASTISSIMO
ASSORTIMENTO
DI NOVITA'
SOFTWARE PER
C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 ROSSO
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

**DIABOLERIA
ELETTRONICHE**
LASER GAMES
SCACCHIERE
POCKET
GAMES
... ED
ALTRO

6 BIT
AMIGA
ATARI ST
MS DOS
6 COMPATIBILI
... 32 BIT

the GAMES machine

COLOSSE
... PC ENTIRE!
ATARI
SEGA
NINTENDO

COIN
LE NOVITA'
SALE GIOCHI
DALE

'16 BIT'... E OLTRE!!!

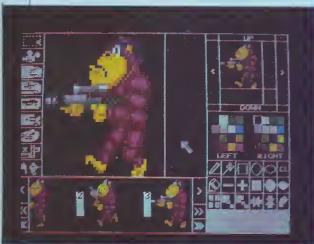
Questa volta siamo generosi: vogliamo rivelarvi tutto sul prossimo, scintillante numero di The Games Machine (il numero 3, per chi non lo sapesse)! Dunque... uhhh, quanta roba! Qui bisogna procedere con ordine. Parliamo dall'argomento che sicuramente interessa molti "polemici": il

computer Amstrad a 16-bit, anche se potrebbero rivelarsi una delusione per molti.

Un evento atteso da molti è la ricezione del nuovissimo linguaggio per la creazione di videogame uscito per l'Atari ST, ovvero lo STOS Basic: sul n° 3 di TGM ne troverete la descrizione completa ed accurata, ma più



▲ Sopra, lo screen di presentazione di *Altered Beast*; sotto: un'immagine da un gioco RPG a 16 Bit



▲ Uno dei menu di ridefinizione degli sprite tratto dall'*STOS Basic*, il nuovo generatore di videogame per l'Atari ST

confronto fra i computer a 16-bit e le console. Un momento, non scandalatevi: i nostri colleghi di TGM non amano le diatribe, per cui si limiteranno a pubblicare la scheda tecnica di ogni computer/console, nero su bianco (magari con qualche colore in più).

Spulciando fra gli impianti editoriali abbiamo anche intravisto un articolo sulla nuova console che si prepara a far concorrenza alla PC Engine: proprio quando quest'ultima stava per entrare nel mercato inglese attraverso l'opera di qualche bravo distributore, ecco affacciarsi all'orizzonte la console Konix. Cosa sarà mai? E' forse il famigerato Flare One? Lo scoprirete su TGM, naturalmente...

Ma le novità in campo hardware non finiscono qui: finalmente The Games Machine può darvi le caratteristiche tecniche del nuovo

▼ *Off Shore Warrior* su Amiga

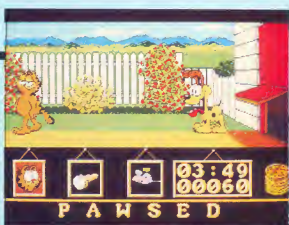


Press any key





▲ Un'immagine della versione Amiga di Cybernoid



▲ La grafica da cartone animato di Garfield, sempre su Amiga



▲ Il favoloso Space Harrier sfolgezza sugli schermi dell'Atari ST; Sotto: Battle Chess su Amiga

Jack e Space Harrier su macchine a 16-bit.

Non mancano poi gli splendidi videogame creati appositamente per queste macchine, come ad esempio il bellissimo Battle Chess della Interplay. Questo gioco di scacchi sfrutta ottimamente la potenza grafica e sonora dell'Amiga, e noi che l'abbiamo visto girare (per gentile concessione dei nostri colleghi) possiamo assicurarvi che ci si diverte solo a guardarlo ed ascoltarlo. Tanto per accennarvi qualcosa tenete presente che ogni pezzo ha una sua personalità, per cui combatte, uccide e muore in modo diverso a seconda del pezzo con cui ha a che fare: ci sono scene da farvi rotolare per terra dalle risate, vi assicuro.

Non mancano naturalmente le conversioni da otto a sedici bit, come Cybernoid, Garfield, Elite e Nebulus.

La grafica, nel caso di Garfield, è strepitosa, mentre la potenza e la velocità nel caso di Elite lasciano di

di tutto troverete (guarda caso) la prima puntata di un "corso" per la realizzazione di un videogioco, nella rubrica che porterà il titolo di "Workshop".

I nostri colleghi ci hanno parlato anche di un bellissimo articolo sulle tastiere musicali ed un altro special sul Colonnello Wild Bill Stanley della Microprose, ma non ci hanno detto se saranno pubblicati sul prossimo numero.

Quello che sarà certamente presente sarà la marea di recensioni di videogame per Amiga, Atari ST, MSX, console e PC MS DOS.

I titoli che abbiamo intravisto fanno spavento, per cui vi eviteremo un collasso cardiaco parlandovene sommariamente.

Tanto per cominciare ci sarà tutta una serie di recensioni sui coin-op che già avevano avuto il loro successo in sala giochi e sugli otto bit: per cui troverete titoli come Bomb





▲ Una spericolata corsa in moto-jet sugli schermi dell'AmigaST: *Space Racers*

stucco.
Nel campo delle avventure abbiamo saputo (da un informatore del Mago) che ci sarà la recensione del nuovissimo gioco targato Magnetic Scrolls, ovvero Fish, e siamo persino riusciti a beccarne una foto. Ma i nostri amici di TGM non si fermano solo ai giochi: sappiamo per certo che sarà pubblicata la recensione di un nuovo programma grafico-musicale per Amiga, col quale tutti potranno realizzare degli ottimi lavori di Desk Top Video, creando presentazioni che potranno fare concorrenza a quelle televisive. Inoltre non mancherà l'appuntamento coi giochi da tavolo e con i giochi di ruolo, nel quale scoprirete la faccia "horror" degli RPG e quella "violenta" dei board game. Anche il settore del coin-op avrà il suo spazio, ma siamo riusciti solo a vedere qualcosa sul terribilmente

bello Allered Beast: aspettiamo con ansia quanto voi il n°3 di TGM.

In confidenza, comunque, siamo riusciti a fregare all'altra redazione alcuni giochi fra quelli di importazione "improbabile", come Space Racers (una corsa in moto-jet alla "Return of the Jedi") oppure "Operation Neptune" (conosciuto in Francia come Bo

Moran - Ocean, e prodotto dalla Infogrames), coi quali ci siamo divertiti un sacco e abbiamo anche scattato qualche foto.

Che dire? Sembra che i nostri amici della porta accanto stiano facendo sul serio: non vorranno mica farci concorrenza?!

▲ *Operation Neptune*, il nuovo gioco/film della Infogrames



IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA SUPERGAMES In Via Vitruvio N. 38 a MILANO

ALCUNI ESEMPI...

COMMODORE 64 C	290.000
MOUSE 1351 COMMODORE	50.000
REGISTRATORE 1530 COMMODORE	50.000
KIT COMMODORE 64, REG., 5 GIOCHI	
JOYSTICK + TASTIERA MUSICALE	350.000
DISK DRIVE 1541 C COMMODORE	370.000
DISK DRIVE COMPATIBILE OC. 118	240.000
MONITOR 1802 COMMODORE X68	400.000
AMIGA 500	890.000
MONITOR 1084 COMMODORE	550.000
AMIGA 2000 CON MONITOR 1084 COMMODORE	2.350.000
ESPANSIONE PER AMIGA-500 (512 K)	230.000
DISK DRIVE ESTERNO 3" / (NEC)	250.000
STAMPANTE PERAMIGA 500 E 2000 GRAFICA	420.000
CITIZEN 120 D-120 CPS	
STAMPANTE STAR LC 10 144 CPS-NLO-GRAFICA	550.000
STAMPANTE EPSON 24 AGHI 132 CL. GRAFICA	890.000
STAMPANTE NEC 2200 24 AGHI 80 CL. GRAFICA	850.000
COPRITASTIERA PER AMIGA 500	20.000
ATARI 1040	1.000.000
ATARI 1040+ MONITOR 5M 124	1.300.000
STAMPANTE LC 10 STAR	550.000
PC-XT ATARI 512 K+DRIVE 5 1/4+MONITOR+SCHEDA	
CGA,EGA + 6 DISK SOFTWARE	1.150.000
PC-XT ATARI 512 K+2 DRIVE 5 1/4+MONITOR+SCHEDA	
CGA,EGA,6 DISK SOFTWARE	1.450.000
PC 2 XT ATARI 512 K + 2 DRIVE 5 1/4+MONITOR,HARD	

DISK 30 MB., 6 DISK SOFTWARE 2.090.000
1600 PROGRAMMI DISPONIBILI PER ATARI 520-1040

PC 1 OLIVETTI+ MONITOR MONOCROMATICO 1.150.000
PC XT SANYO BONSAI 16 PLUS - 2 DISK DRIVE
+MONITOR 512 K, DOS 3.2 1.800.000
PC XT PHILIPS 9100 - 1 DRIVE 3 1/2", 1 DRIVE 5 1/4",
+ MONITOR 768K RAM, DOS 3.2 1.650.000
PC XT PHILIPS 9115 - 1 DRIVE 3 1/2", 1 DRIVE 5 1/4"
MONITOR, 20 MB. + 768 K, DOS 3.2 2.400.000

TOSHIBA T 1100 PORTATILE, 512 K CON 2 DRIVE 1.200.000

H. D. 20 MB. PER TUTTI I PC CON DISK CONTROLLER 650.000

SUPERGAMES sas
Via Vitruvio, 38
20124 MILANO
Tel. (02) 6693340

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Pandora, Cbm64, cass. £ 25.000; Joystick

Ultimamente sembra di sia stata una certa riscoperta del caro vecchio Jules Verne: sui sedici bit, infatti, abbiamo visto realizzare degli ottimi giochi tratti da due famosi romanzi di questo prolifico autore francese, ovvero "Viaggio al Centro della Terra" e "20.000 Leghe Sotto i Mari". Si trattava di avventure con sottogiochi arcade, dove grafica e sonoro accompagnavano molto bene la ricchezza e lo spessore del gioco.

E' la volta ora de "Il Giro del Mondo in 80 Giorni", un altro classico della letteratura avventurosa, uscito da poco per Amiga, Alan ST e Commodore 64, in quest'ultima versione — stranamente — solo su cassetta.

Dunque, ripiegghiamo velocemente la trama per coloro che non hanno letto il libro o visto il film (oppure il cartone animato). La storia ha inizio in uno di quei Club di Londra frequentati da gente abbastanza altolocata, e fra questi signori c'è un vero amante del rischio e dell'avventura: il suo nome è Phileas Fogg, giudicato dai suoi conoscenti come un tipo abbastanza eccentrico ed originale. Questo signore, durante una delle tante sere al Club, decide di fare una scommessa che farà a dir poco scalpore: riuscire a fare il giro del mondo in, appunto, soltanto 80 giorni (il che, per quell'epoca, era una cosa a dir poco pazzesca).

La somma che Fogg propone come "piatto" per la scommessa è altrettanto pazzesca: 20.000 sterline inglesi!

Naturalmente, i suoi colleghi accettano, soprattutto perchè sembra un'affare vantaggioso (e perchè sono convinti di farsi un sacco di risate, in seguito), e Mr. Fogg parte da Londra il 2 di Ottobre, insieme al suo fidato maggiordomo Passepartout, con destinazione Parigi.

Riuscirte, col vostro colpo d'occhio ed i vostri riflessi da smanettoni, a vincere la scommessa guidando Fogg e Passepartout fra i pericoli del viaggio? Lo scoprirete spendendo 25.000 lire (non prima di aver finito di leggere questa recensione, comunque).

Altre volte del caricamento il gioco mostra una prima fase introduttiva, nella quale, oltre ad uno screen introduttivo sul quale è raffigurata un'immagine molto bella e significativa accompagnata da una degnia colonna sonora, viene visualizzato un pezzo di giornale che riporta la situazione

in corso (questo sistema del "traffetto" verrà utilizzato poi durante il caricamento per tenere aggiornato il giocatore del suoi progressi). Segue poi una simpatica animazione che, sebbene realizzata con "silouette", rende molto l'atmosfera della situazione: la scena si svolge nella Londra notturna, e mostra la partenza di Phileas Fogg e del suo maggiordomo.

La fase successiva del gioco rappresenta una delle sue sotto-sezioni, ed è formata da una cartina che occupa gran parte dello schermo e sulla quale viene rappresentata la posizione dei nostri due personaggi: sulla destra dello schermo un bloc notes porta scritta la data e l'ultima città attraversata, e sotto di esso una borsa indica (in cifre) la quantità di denaro da voi posseduta. Questo denaro è molto importante perchè vi consente di "corrompere" la persona che sta guidando l'attuale mezzo di trasporto (mostrato da una piccola figura sulla mappa: un treno, una nave, etc.) e fare così in modo da viaggiare più velocemente. Naturalmente è possibile decidere la quantità di denaro da investire in questa "mancia", e solo l'esperienza vi consentirà di valutare quale sia quella giusta. Alla funzione di BRIBE (quella appena descritta) si accede attraverso una serie di icone, metodo che permette di accedere ad una qualsiasi opzione in questa fase del gioco. Mentre siete in questa sezione potete anche intraprendere un piccolo "gioco d'azzardo"

col computer, il quale vi mostrerà cinque carte capovolte e, dopo aver scoperto la prima, vi inviterà ad indovinare se quella successiva ha un valore più alto o più basso: in palio ci sarà la somma che voi avrete deciso prima di scegliere l'opzione delle carte. Un'ultima icona consente di accedere velocemente al livello successivo, cioè al primo sottogioco arcade: in questa fase dovete superare un correndo un percorso in scrolling orizzontale da destra a sinistra, evitando pericoli e sbarazzandovi di altri con

il tiro preciso di una serie di giavellotti. Superato questo livello (peraltro abbastanza facile) si passa ai sotto-giochi veri e propri.

Questa serie di arcade è davvero varia e complessa, e noi della redazione siamo riusciti — finora — a raggiungere appena il secondo livello.

Il primo sotto-gioco si svolge in India, dove il povero Passepartout si avventura fra i misteri e i pericoli di un tempio rimanendovi imprigionato: riuscirà a ritrovare e raggiungere incolume l'altra uscita prima dello scadere del tempo? Oppure la mostruosità che popolano il tempio (topi, zombie, pipistrelli, etc.) riusciranno prima a prosciugare tutta la sua preziosa energia (indicata assieme al tempo nella parte inferiore dello schermo)?

Se riuscite a superare un livello, l'energia rimasta sarà quella disponibile per quello successivo: questo significa che dovete esse-

▼ La sezione con cartina, e le diverse icone per le opzioni



▼ Lo splendido e suggestivo screen iniziale del gioco, che dà inizio all'avventura di Phileas Fogg



FOGG REACHES INDIA

Indians
mysterious
and dangerous
country. Have
his attempt
could fail
because of
insufficient

conventions
throughout the
whole adventure.
Especially if
he tries to pass
the jungle...

Indian das
geheimnis
volle
gefährliche
Land. Hier
kann die
Motte an den

unerschundenen Mär-
kchenverhältnissen
in diesem Land
scheitern.
Besonders wenn er
versucht den
Bachlauf zu pas-
sieren...



Guarda guarda: vuol vedere che alla Rainbow Arts hanno finalmente capito che era ora di smetterla di piratate concepts (vedi Katakis e Great Giana Sisters) e sfruttare i loro talenti per produrre un gioco originale? Questo programma mi ha lasciato stupefatto soprattutto per il fatto di non essere stato ripreso da nessun altro gioco già esistente, ma anche perché è effettivamente bello! A parte il fatto che ho dovuto provare la lenta versione su cassetta, alcune schermate e la struttura generale del gioco mi ha fatto pensare a tratti di trovarmi di fronte ad un gioco della Cinemaware: non si tratterà certo di Sinbad (ci provino, a piratate quello!), ma questo programma è veramente ben realizzato. I giochi arcade sono una versione avari di Ghosts 'n' Goblins, la presentazione è in perfetto stile Cinemaware e le altre sequenze fanno il loro lavoro molto bene. Qui in Redazione, purtroppo, nessuno è riuscito ad andare oltre un certo livello, ma da quel che abbiamo visto Around The World merita tutta la nostra approvazione. Provate a dargli un'occhiata, la prossima volta che passate dal vostro negozio di software...

▲ Uno 'stralcio' di giornale che annuncia il 'passaggio in India'

re dei veri draghi per farceli!
Dopo le avventure nell'India misteriosa si passa al Giappone, e più precisamente a Yokohama, dove i nostri due impavidi viaggiatori si imbattono in un gruppo di acrobati nipponici in partenza per l'America: questi giocolieri rappresentano l'unica possibilità di raggiungere il continente, ma per convincerli a darvi un 'passaggio' dovete dimostrare di essere bravi almeno quanto loro.

A tale scopo vi proponete come base per una piramide umana: ad ogni errore dovete pagare una certa somma agli acrobati, ma se riuscite a farli atterrare con precisione e a tenerli in equilibrio uno ad uno nessuno potrà più impedirvi di raggiungere l'America.

Sarà in questo continente che avrà luogo il terzo livello, in piena epoca da Far West, nel quale Fogg verrà fatto prigioniero dagli indiani che hanno assaltato il treno su cui viaggiavate e, naturalmente, toccherà al fido Passepartout di salvarlo. Non sarà comunque facile raggiungere il loro accampamento, dato che la strada è affollata da feroci lupi. Se tuttavia ci riuscite, i pericoli si daranno una possibilità di salvare il vostro padrone, purché

riuscite ad imitare la danza dello stregone senza sbagliare, perché ad ogni errore vi verrà sottratto del denaro.
Alla fine di questa performance



Non ho avuto ancora modo di vedere la versione a 16-bit, ma già questa sul C64 non mi sembra per niente malvagia: la struttura del gioco assicura una sfida continua, senza tuttavia relegare l'azione in uno schema fissa. La presentazione del gioco è ottima, e i sottogiochi sono abbastanza difficili da scoraggiare ma anche abbastanza divertenti da spingere a ritornare su di essi per una nuova sfida. Non che ci si trovi davanti a qualcosa di tremendamente originale, ma del resto l'originalità comincia a scarseggiare un po' dappertutto, al giorno d'oggi. I vari sottogiochi possono trovare infatti dei cugini corrispondenti nella storia degli arcade, come Ghosts'n'Goblins, Winter Games, Chinese Juggler oppure Breakdance, il vecchio budget in cui bisogna ripetere i movimenti del proprio avversario Hot Feet al ritmo della nota danza moderna. Con questo non voglio dire che in 80 Days alla fiasco, anzi, mi sono divertito un sacco nel cercare di andare avanti. La cosa che però mi ha scoraggiato abbastanza è stato il caricamento da nastro, reso macchinoso dal fatto che non si può semplicemente segnare il numero di giri del nastro, ma bisogna per forza rinvolverlo tutto. Se questo fattore non vi spaventa, e non avete voglia di aspettare una eventuale versione su disco (non capisco perché non l'abbiano ancora pubblicata), allora fateci un pensierino, perché ne vale la pena.

l'arrivo di un trapper con tanto di slitte 'a vela' vi concentrerà di ripartire, anche se il viaggio sulla neve e sul ghiaccio sarà così arduo da costituire un altro sotto-gioco in cui potrete perdere denaro ed energia preziosa.
Eccovi infine giunti a Londra, ma

i quali sembrano non essere ancora finiti: per colpa di uno stupido detective troppo zelante siete costretti a fuggire attraverso i sotterranei della città (i famosi London Dungeons) dove però dovete affrontare orrende creature.

Se anche questa prova sarà superata con successo, e se nel frattempo non sarete morti per 'prosciugamento di energia' o per collasso finanziario, la vittoria sarà vostra: passerete alla storia come colui che è riuscito a fare... il giro del mondo in ottanta giorni!

PRESENTAZIONE 86%

Una confezione 'alla Cinemaware', ed altrettanto splendida la presentazione grafica iniziale del gioco. L'interfaccia utente è resa il più comoda possibile durante la fase della 'cartina', ma il caricamento da cassetta penalizza abbastanza il gioco.

GRAFICA 85%

Grossi sprite ben colorati ed animati su fondi cinesi ma ricchi d'atmosfera.

SONORO 78%

La solita, ottima colonna sonora 'alla Rainbow Arts' e qualche buon effetto sonoro qua e là.

APPETIBILITÀ 88%

Non c'è motivo per cui non doveste divertirvi, a parte il problema del caricamento da nastro, anche perché i giochi sono tutti avvincenti.

LONGEVITÀ 89%

... e scoprirete subito che non è facile superarli, per cui ritornerete a giocare sempre più arrabbiati, col rischio di passarci della ore.

GLOBALE 85%

In definitiva un multi-giochietto ben presentato e realizzato, che rappresenta una piacevole pausa in questa jungla di software up che ha ormai letteralmente invaso il mercato del software.

▼ Uno dei veloci ed entusiasmanti arcade di Around The World in 80 Days, esattamente il primo



THE CRUISER

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA
"3 LEVEL POWER CONTROL"



The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.



The CRUISER/AF
L. 45.000 IVA incl.



The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI

SOFT
center

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ABRUZZO

COSMOS 9000 Via Mazzini 38 - PESCARA
L.P. COMPUTER Via Monte Maiale 57 - LANCIANO (CH)

CALABRIA

COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA

COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23 SALERNO
ELETTRONICA SDEGNO Via Verdi 15 - PORTICI (NA)
ODORINO S.R.L. P.zza Lafa 21 - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA

ALPAX COMPUTER C.so Mazzini 27/A - CORREGGIO (RE)
ALPAX COMPUTER Via Manzoni 5/A - NOVELLARA (RE)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
BUSINESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
CARTOLERIA STERLING Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/A/F - FIORENZUOLA (PC)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
COMPUTER LINE Via Carducci 4 - PIACENZA
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLÌ
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
MICROINFORMATICA P.zza Marlini Partigiani 31 - SASSUOLO (MO)
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - MODENA
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
POOL SHOP Via Emilia S.Silvano 9/C - REGGIO EMILIA

FRILU

COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
MOFERT V.le Unità 41 - UDINE

LAZIO

ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
DISCOLAND Via Baldo degli Ubaldi 45 - ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Fratini 50 - ROMA
METRO IMPORT Via Donatello 45 - ROMA
MUSICOPOLI P.zzaale Ionio 17 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA

LIGURIA

A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
F.LLI PAGLIAI LUNGA Via Mazzini 4/E/19 - RAPALLO (GE)
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA

LOMBARDIA

32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
BIT 64 Via Italia 4 - MONZA (MI)
BUSTO BIT Via Gavina 17 - BUSTO A. (VA)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
CENTRO COMPUTER Via Corridori 10 - LEGNANO (MI)
COMPUTER CASH Viale Belfiori 41 - MILANO
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
EL.COM Via IV Novembre 55/58 - CREMA (CR)
ESSEGIMME SISTEMI Via De Amicis 24 - RHO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 68 - CINISSELLO BALSAMO (MI)
GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
GIGLIONI EXPERT Via Don L. Sturzo 45 - MILANO
L'AMICO DEL COMPUTER Via Castellini 27 - MELEGNANO (MI)
LECCO LIBRI Via Carli 48 - LECCO (CO)
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIADEGRASSO (MI)
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordisio) - MILANO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)

SUPERGAMES Via Vittoria 38 - MILANO
SUPERGAMES Via Carobbio 13 - VARESE
TEMPORIN GIANI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)
TINTORI ENRICO Via Brosetta 1 - BERGAMO
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA

MARCHE

CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
ENJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE

ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
ALL COMPUTER Corso Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
FOTO SPORT Via Girardengo 97 - NOVI LIGURE (AL)
IL COMPUTER Via Nicola Fabrizi 140 Bis - TORINO
JO COMPUTER Via Cavour 46 - ARONA (NO)
MARCHISIO GIANNI Via Polenzio 6 - TORINO
MATRIX Via Massena 38/H - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 - CUNEO
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA

DISCORAMA C.sp Cavour 99 - BARI
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARILETTA (BA)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA

A.ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15 - SIRACUSA
HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALEFIMO
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA

CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
DELTA SYSTEM Via Piave 13 - AREZZO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
FIRMWARE Galleria Pregliasco 17 - MASSA
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
HELP COMPUTER Via Degli Artisti 15/A - FIRENZE
I.C.S. Via Garibaldi 46 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)
IL COMPUTER Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU)
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TECNIGRAFICA Viale Italia 49 - CECINA (LI)
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)

TRENTINO ALTO ADIGE

COMPUTER POINT Via Roma 82 - BOLZANO
KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313 - MERANO (BZ)

UMBRIA

MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO

CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
REBEL V.le Crispi 10 - S.DONA DI PIAVE (VE)
TELERADIO FUGA San Marco 3457 - VENEZIA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA

POWER PYRAMIDS

Grandlam, Cda, casa 1724/2, viale L. B. 504, Joytech e Icarus

Vi ricordate la preview di questo gioco? Si tratta di qualche mese fa, dopotutto, dovrete ricordarvelo (me ne ricordo appena io, che l'ho scritta, figuriamoci...). Beh, sapete, c'erano due buoni motivi per cui aspettare con ansie questo nuovo gioco della Grandlam: il primo era quello di poter finalmente giocare un ercane in cui non bisogna sparare, e il secondo era di scoprire che tipo di trama potevano aver scritto per presentarlo.

Ebbene, se si tratta di una trama su commissione, l'autore deve aver preso davvero poco... anche se dietro un simile gioco non si può certo imbastire un ro-

to). Stavate quasi per fallire, quando quei geniacci di T-Pygiati hanno tirato fuori un'altra idea ancora più brillante: perché non "spegnere" le Piramidi durante i lunghi viaggi spaziali per poi riattivare una volta giunti a destinazione?

Detto, fatto. Ed ora che siete giunti sulle Terra col vostro enorme e prezioso carico, è il momento di riattivare queste benedette costruzioni a punta prime di consegnarle agli egiziani (che poi faranno credere ai loro discendenti di averle inventate loro, vebbeh...).

Certo il sistema per riattivarle non è dei più semplici e comodi (dopotutto le risparmiare un sacco di

spinta inerziale e dagli ostacoli che incontra sul cammino).

Si comincia col modello base (il Basic, appunto) di Piramide, che contiene 14 schermi organizzati su quattro livelli, fino e raggiungere (quando ci riuscirete mandatemi una cartolina) l'ultimo livello del modello Royal (ovvero il suo 54° schermo), per un totale di 128 schermi di gioco.

I tassi di gioco (o i movimenti del joystick, se preferite stare lontani dal video) sono semplicemente due, che controllano rispettivamente il selto dello sferoide ed alcuni elementi del paesaggio (i famosi pistoni e le assi). Lo sferoide è inoltre dotato di una limitata quantità di energie che viene



manzo. Vi basti sapere che tutto iniziò quando uno scienziato del pianeta T-Pyge (e qualche anno luce da R-Type, probabilmente) ebbe la brillante idea di inventare il concetto delle Piramidi, mentre sul nostro verde pianeta bigliellonevno ancora i dinosauri. Inventare le Piramidi fu come inventare la Coca Cola (più o meno), dato che ben presto tutti i pianeti volevano acquistarne qualcuna, e questo fece sviluppare un fiorito commercio.

Voi, che di affari ve ne intendete, siete subito corsi ed acquistate uno stock per rivenderlo, e vi siete comprati due astronavi da carico (una per le piramidi e l'altra per l'accumulatore che le rifornisce d'energia per il funzionamen-

to). Starete quasi per fallire, quando quei geniacci di T-Pygiati hanno tirato fuori un'altra idea ancora più brillante: perché non "spegnere" le Piramidi durante i lunghi viaggi spaziali per poi riattivare una volta giunti a destinazione?

Detto, fatto. Ed ora che siete giunti sulle Terra col vostro enorme e prezioso carico, è il momento di riattivare queste benedette costruzioni a punta prime di consegnarle agli egiziani (che poi faranno credere ai loro discendenti di averle inventate loro, vebbeh...).

Certo il sistema per riattivarle non è dei più semplici e comodi (dopotutto le risparmiare un sacco di

spinta inerziale e dagli ostacoli che incontra sul cammino). Si comincia col modello base (il Basic, appunto) di Piramide, che contiene 14 schermi organizzati su quattro livelli, fino e raggiungere (quando ci riuscirete mandatemi una cartolina) l'ultimo livello del modello Royal (ovvero il suo 54° schermo), per un totale di 128 schermi di gioco.

I tassi di gioco (o i movimenti del joystick, se preferite stare lontani dal video) sono semplicemente due, che controllano rispettivamente il selto dello sferoide ed alcuni elementi del paesaggio (i famosi pistoni e le assi). Lo sferoide è inoltre dotato di una limitata quantità di energie che viene

assorbita nel contatto o nell'urto con alcuni elementi dello schermo di gioco (pugnali, stette, etc.), me che può essere recuperata passando in mezzo a dei "rigeneratori". Questa energia viene visualizzata in fondo allo schermo sotto forma di frecce dirette verso destra, mentre sugli altri simboli presenti nel quadro di "status" il manuale non spiega un tubo.

La strategia di gioco consiste nello sfruttare con ingegno gli elementi dell'ambiente, estrarso-

Questo gioco è a dir poco dibolico! Mi ricordo quando cercai di risolvere Boogaboo sullo Spectrum (bel temp, quindi), e la soddisfazione che provai nel saltare quell'ultimo costone di roccia e tornare "a rivedere le stelle": con Power Pyramids comincio a pensare che non rividerò mai più la luce del sole. Dopo ventuno partite sono riuscito appena ad attivare un solo punto della prima piramide. Colpa del manuale? In effetti sul foglietto che accompagna la custodia c'è scritto poco o niente, e sono riuscito a capire di aver attivato il punto in questione solo perché dopo presentava una piccola scritta "ON". Se siete amanti degli shoot'em up, e solo una partita con Netherworld vi preoccupa, allora lasciate perdere Power Pyramids: in questo gioco infame occorre intelligenza, strategie, colpo d'occhio, dilatazione, pianificazione, pazienza, pazienza, pazienza... e molta calma. A confronto, Boogaboo e Rockford sono dei PacMen! Comunque, se avete intenzione di passare in casa le lunghe sere invernali, questo è il gioco che fa per voi (io ne ho già prenotato una copia).

PRESENTAZIONE E TRAMA

Il gioco è ambientato in un mondo futuristico, dove si svolge una guerra tra due fazioni: i "Piramidi" e i "Sferoidi".

GRAFICA E SUE

Il gioco è ambientato in un mondo futuristico, dove si svolge una guerra tra due fazioni: i "Piramidi" e i "Sferoidi".

IL GIOCO

Il gioco è ambientato in un mondo futuristico, dove si svolge una guerra tra due fazioni: i "Piramidi" e i "Sferoidi".

IL GIOCO

Il gioco è ambientato in un mondo futuristico, dove si svolge una guerra tra due fazioni: i "Piramidi" e i "Sferoidi".

IL GIOCO

Il gioco è ambientato in un mondo futuristico, dove si svolge una guerra tra due fazioni: i "Piramidi" e i "Sferoidi".



SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

SoftMail è un marchio registrato da Lago snc



Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail:

l'assortimento più ampio con oltre 2000 articoli per tutti i tipi di computers. Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: è

possibile effettuare ordini telefonici SOLO se si è già stati effettuati una spedizione a proprio nome ed a stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulle disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista può chiamare dalle 14.30 alle 18.00. SoftMail può organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellare per condizioni e prezzi.

Oltre alle ultime novità già esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Commodore, Elite, Microprose, Ocean, Rainbird, SSI, SSG, SubLogic, US Gold.

NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addizionale per le spese di spedizione di Lit.5.000.

CASSETTE PER C64 ELECTRONIC ARTS

SOLO LIT.14.900!!
(fino ad esaurimento)

Dal 15 Novembre al 25 Dicembre in ogni pacco

c'è un bellissimo regalo:

Buon Natale da SoftMail!



ACCESSORI

Copitastiera A500	25.000
Final cartridge III	110.000
Joy. IBM/interfaccia	telef.
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phaser One	29.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking autof.	33.000
Joy. Silk Stk	18.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mach 128 cartuccia	125.000
MouseMat	22.500
Mouse Top	20.000
MouseMate	20.000
Portadisch 3" (30)	34.000
Portadisch 5" (40)	37.000

LIEBH

Hint & tips: adventures	telef.
plu' famosi	telef.
Guest for clues	39.000

AMIGA

Barbarian (Palace)	39.000
Beyond ice palace	20.000
Bornio Jack	29.000
Buggy boy	29.000
Carrier command	49.000
Centerfold squares	49.000
Corruption	49.000
Empire	49.000
Fantasyland	125.000
Garfield	49.000
Gnome ranger	39.000
Imposs. mission II	25.000
Legend of sword	49.000
LightCameraAction!	99.000
Major motion	39.000
Menace	39.000
Olympic challenge	25.000
P. Beardsley soccer	99.000
Ports of call	85.000
Platoon	39.000
Rocket Ranger	telef.
Starglider II	49.000
Star war	49.000
Street fighter	29.000

MSX

Acce of acce	7.500
Basket master	12.000
Flintstones	18.000
P.B.soccer	12.000
Psyco pigs	12.000
Winter edition	12.000

ATARI 800/130

American road race	5.000
BMX simulator	5.000
Matta biatta	5.000
Flamper	18.000

ATARI ST

Armalyte	telef.
Barbarian (Palace)	29.000
Barbarian (Psych)	45.000
Bermuda project	49.000
Carrier command	49.000
Corruption	49.000
Legend of sword	45.000
Manhattan dealers	telef.
Overlander	29.000
Sentinel	99.000
Sinbad	59.000
Space harrier	20.000
Super hang on	39.000
Virus	39.000
UIMS	35.000
Vixen	39.000
Whirligig	39.000

IBM 5"

Ancient art of war	75.000
Ancient ... at sea	59.000
Civil war	49.000
Corruption	49.000
Impossible miss. II	29.000
Inside trader	49.000
Platoon	39.000
Pleach for stars	39.000
Shadowgate	39.000
Stellar crusade	69.000
President is missing	59.000
UIMS	59.000
Uninvited	69.000
Up periscope	59.000
Wall street	29.000

IBM 3"

Artic fox	49.000
Chessmaster 2000	59.000
Exrl weaver baseb.	59.000
F16 Falcon	69.000
Jet	99.000
Marble madness	99.000
Mini putt	59.000
Philly Pegasus	59.000
Search for stars	59.000
Starlight	59.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale I	59.000
World tour golf	59.000

COMMODORE 64 CASS.

19	18.000
1943 Midway	telef.
After burner	telef.
Airborne ranger	25.000
Alien syndrome	22.000
Around world 80 day	25.000
Barbarian (Psych)	18.000
Barbarian II	18.000
Beach buggy sim.	5.000
Beyond pack	12.000
Black tiger	telef.
Cybernoid II	telef.
European soccer	5.000
Fernandez must die	18.000
Four lights back	telef.
GL SuperSkills	18.000
Gold silver bronze	16.000
Hawkeye	18.000
Indat nixa II	25.000
Mickey Mouse	12.000
Ninja scooter sim.	5.000
Olympic challenge	18.000
Operation wolf	telef.
Outrun Europa	telef.
P.B. soccer	12.000
Pro skate board	5.000
Pro ski simulator	5.000
Rambo III	telef.
Ried storm rising	telef.
Rimrunner	18.000
Road blaster	12.000
Salamander	12.000
Salvage	telef.
Sentinel	12.000
SELUCK	25.000
Street fighter	12.000
Stunt bike simul.	5.000
Typhoon	12.000
Winter edition	12.000
Vindicator	12.000
Wizard warz	12.000
World tour golf	22.000

COMMODORE 64 DISCO

19	25.000
1943 Midway	15.000
Adv. dung.&dragons	telef.
American civil war II	49.000
Barbarian (Psych)	telef.
Barbarian II	25.000
Echelon on lipstidk	59.000
Fellowship of ring	99.000
Fernandez must die	25.000
Fortress	29.000
GL SuperSkills	25.000
Hawkeye	25.000
Infocomics (vari)	25.000

Jack the ripper	29.000
Korami collection	25.000
Lancelot	39.000
L.A. crackdown	35.000
Mercenary	29.000
Mickey Mouse	15.000
MSL indrtr soccer	49.000
Olympic challenge	25.000
Overlander	15.000
Phantasia I	69.000
President elect '98	35.000
President is missing	29.000
Ried storm rising	49.000
Rimrunner	25.000
Salamander	15.000
Sargon III	39.000
Sentinel	15.000
SELUCK	35.000
Sinbad	29.000
Ski travel	79.000
Stealth mission	75.000
Supercap football	7.500
Vindicator	15.000
Wasteland	39.000
We are champions	25.000
Wings of war	35.000

SPECTRUM 48K CASS.

1943 Midway	18.000
Alien syndrome	22.000
Barbarian (Psych)	18.000
Combat school	18.000
GL superSkills	18.000
Gunshe	25.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Street fighter	12.000
Supersports	18.000
Winter edition	18.000
Ultimate coll.works	18.000
Vixen	22.000
Wizard warz	18.000

AMSTRAD CPC CASS.

1943 Midway	18.000
Beach buggy sim.	5.000
Crazy cars	5.000
European soccer	5.000
Gunshe	29.000
Mickey mouse	18.000
N.M. Grand Prix	22.000
Pink phantom	15.000
Olympic challenge	15.000
Overlander	18.000
Street fighter	18.000
Stunt bike sim.	5.000
Vindicator	18.000
Vixen	22.000

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74.

Desidero ricevere i seguenti articoli:

[] Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. _____ scod. _____

[] Pagherò al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Contributo spese di spedizione Lit. _____

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESA ESCLUSE) Z

TOTALE LIT. _____

Cognome e nome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Prov. _____ Nr. _____

Città _____ Telefono _____

FIRMA (se minorenni quella di un genitore)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI _____

RED STORM RISING

Microprose, per C64, cass. £39.000, disco £49.000

Immaginate per un attimo che sia accaduto l'impossibile e che il Politburo russo abbia deciso di dare il via ad un'invasione mondiale. Negli oceani si raccolgono decine di sottomarini



La Microprose ha decisamente prodotto un'altro dei loro giochi tipici di simulazione,

completo di un manuale di 108 pagine ed un numero incredibile di comandi da tastiera. Phew! Anche se non sono la più grande appassionata di simulazioni di sottomarino, apprezzo moltissimo il lavoro e l'attenzione che sono stati messi nel programma. Questo vuol dire anche che ci vuole un sacco di pazienza per poterlo veramente giocare bene, e vi divertirete solo se siete dei veri appassionati di strategie con nervi saldi. Quello che proprio non mi va giù è invece il tono estremamente patriottico del gioco ed il modo in cui sono stati rappresentati i russi. Alla luce di tutti gli sforzi per favorire la Glasnost, tutto questo mi fa pensare molto prima di convincermi a dire di acquistarlo.

nucleari, in attesa di lanciare i loro missili carichi di morte. Peggio ancora - voi siete il comandante di un sommergibile americano...

Potete selezionare uno fra sei sottomarini o lasciare che sia qualcun'altro ad inviarvi al comando di uno di essi, poi scegliete fra quattro livelli di difficoltà e dieci missioni che vanno da brevi sortite ad un confronto completo con le forze sovietiche, composte da portaerei, sommergibili ed aerei - la Terza Guerra Mondiale.

Seguono gli ordini dal proprio comando: a questo punto sia a voi governare il mezzo modificando la posizione dei vari alettoni e la



Accidenti! Non avrei mai creduto possibile mettere tanta roba in un unico gioco! Red Storm Rising è davvero complesso e con un numero incredibile di controlli ed opzioni che vanno imparati prima di poter giocare. Per chi gioca con i simulatori casualmente (come me) tutto questo mi sembra un po' eccessivo. Il modo in cui va condotta l'azione mi ha ricordato in un certo senso quello di certi role games, dove dovete tirare un dado prima di poter fare qualsiasi cosa, rallentando un sacco l'azione. Alcuni degli "intermezzi" che indicano il procedere della vostra missione aggiungono molta atmosfera, ma decine di schermi di diagrammi limitano un po' il senso della realtà. Red Storm Rising non è un gioco da prendere alla leggera: ogni missione va attentamente pianificata ed eseguita, ponendo questo gioco nel limbo dei programmi "per puri strateghi".

spinta del motore su di un apposito schermo. Un altro schermo mostra il radar ed il sonar, oltre alla visione dal periscopio delle vostre vicinanze, che può essere ingrandita a piacimento. Con dei comandi da tastiera potete richiamare degli schermi statistici riguardanti le condizioni del mare, delle vostre armi ed i rapporti del sonar-tramite i quali identificate le unità incontrate (contenute anche come files di un database sul computer di bordo).

In alcuni scenari in larga scala potete anche fare riferimento ad una mappa del Mare del Nord per vedere quale effetto hanno le vostre azioni sul conflitto preso globalmente. La mappa indica le acue territoriali di entrambe le

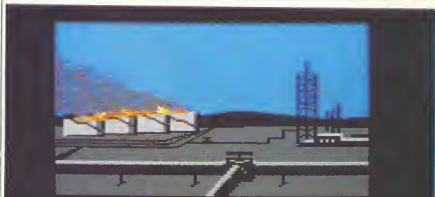
potenze, le forze aeree e terrestri e persino i satelliti militari a disposizione dei contendenti. Per parlare di tutte le caratteristiche del gioco avremmo bisogno di parecchie pagine, così consigliamo agli appassionati del genere di acquistare il programma a scatola chiusa e leggerci tutto il (lungo) manuale per potere ottenere il meglio da questo fantastico simulatore.



Red Storm Rising dev'essere l'ultima trovata per divulgare le idee politiche estremiste del boss della Microprose

ma, lasciando i moralismi a parte, devo ammettere che al tratta di un gioco veramente profondo (in tutti i sensi). Non mi sono lasciato stupire dall'eccellente confezione o dalla superbe presentazione su schermo che comprende il solito numero spaventoso di opzioni e persino delle sequenze animate che creano molta atmosfera - non mi sono nemmeno stupito della pessima qualità della musica. Mi manca piuttosto l'azione grafica delle altre simulazioni della Microprose: qui non c'è della vera azione, quanto piuttosto delle mappe animate ad una visione dal periscopio che fa il suo lavoro molto bene ma non è certo spettacolare. Se siete interessati ai buoni giochi strategici e non vi importa molto della grafica, questo è decisamente il gioco che fa per voi.

La ricchezza di prosa 'da best seller' di Red Storm Rising presuppone molto impegno nel gioco



Islamic religious radicals sabotage Russia's huge oil refinery complex at Nizhnevartovsk in Siberia. This destroys one third of the nation's production capacity. The Soviet Union faces years of crippling energy shortages and an immobilized military.

PRESENTAZIONE 97%

Definitivamente superba. Mascherina per la tastiera, manuali dettagliati, presentazione su schermo di prima categoria e belle sequenze animate.

GRAFICA 77%

Appena funzionale nel gioco vero e proprio ma stupida negli intermezzi animati.

SONORO 35%

decisamente non all'altezza del resto del programma.

APPETIBILITÀ 74%

Un'esagerazione di comandi ed una serie di schermate poco esaltanti non prendono molto all'inizio.

LONGEVITÀ 93%

Una profondità spaventosa di forniture anni di gioco.

GLOBALE 86%

Una simulazione di una grandissima mai vista, ma adatta solo ai fanatici del genere.

AMIGA

AMIGA 500	750.000
MB 114 A (drive esterno per A 500)	195.000
AMIGA 2000 (1 drive)	1.695.000
AMIGA 2000 (2 drive)	1.895.000
MONITOR COMMODORE 1084	495.000
MONITOR PHILIPS 8802	370.000
MONITOR PHILIPS 8833	470.000

DIGITALIZZATORI: PRO SOUND DESIGNER	180.000
FRAME SNAPPER	590.000
(digitalizzazione video tempo reale)	
HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!	

MB 286

L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20	2.490.000
(512 Kb, 80286 10 MHz o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)	
MB 286/40	2.990.000
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)	
MB 286/70	3.490.000
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)	

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR
DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM.	390.000
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)	
VGA + MONITOR/MONOCROMATICO	790.000
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)	
VGA + MONITOR COLORI	1.490.000
(14", schermo piatto, pitch 031)	

SOFT
center

TUTTE LE NOVITÀ
SOFTWARE PER TUTTI
I COMPUTER

MEGABYTE

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

ATARI

1040 STF	850.000
SM 124 (monitor monocromat.)	230.000
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	850.000
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	135.000
MB 114 (disk drive 1 Mb)	250.000
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	P.S.R.

stair

la tua stampante

LC 10	490.000
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)	
LC 10 C	590.000
(come sopra ma a colori)	
LASER PRINTER 8	P.S.R.
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)	

NOVITÀ

LC 24/10	790.000
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)	

AMSTRAD

PC 1640 MD con HD 20Mb	1.890.000
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	2.490.000
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	890.000
DRIVE 3.5" per PC 1640	250.000
PPC 512/PPC 640	P.S.R.

TELEFAX

delle migliori marche

a partire da 1.695.000



VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

the TV

ORD

Pac-o-rama in 3D

Quelle carinissime, simpaticissime persone della Grandslam ci hanno appena comunicato di avere iniziato la conversione del fantastico e tridimensionale PacMania per il 64 e l'Amiga (la seconda l'abbiamo già vista in pre-release, ed è molto bella). In questo strano gioco il nostro globulare e giallognolo amico deve attraversare le insidie di Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land e Jungly Steps. Naturalmente quei malefici antipaciconi di Inky, Blinky, Pinky e Clyde faranno di tutto per fermarlo, ma i nostri magnifici lettori sapranno impedirlo, no? Entrambe le versioni usciranno a metà Novembre, non prima di essere state megarecensite dai nostri megarecensori in 3D, naturalmente...



ALL'ULTIMO ISTANTE

Poco prima di andare in stampa siamo riusciti a beccare una delle tante sudate immagini di uno dei quattro (graficamente) misteriosi pochi sportivi della Accojade. Più esattamente si tratta di Serve & Volley, di cui troverete maggiori notizie nelle Preview di questo numero. Ouuff! Appena in tempo...

Quando il gioco si fa duro...

Probabilmente questo è il titolo più sfruttato nella storia delle riviste di videogiochi, ma effettivamente questo joystick è veramente un duro. Conosciuto come Replay Microblaster, ha 8 microswitch, è rosso e nero (nessun flosco anti-milanesista lo comprenderebbe...) ed ha una base antiscivolo. Il cavo è lungo un metro e mezzo ed è incluso un sostegno metallico. Il fatto che sia un duro sta nella particolarità che un modello di test ha resistito a nove miliardi di sollecitazioni: se ne volete sapere di più preparatevi alla rubrica sull'hardware che apparirà in uno dei prossimi numeri (ah, già, non ve lo avevamo annunciato? Ehm, che sbadati)...



5 NUOVE CONVERSIONI

La Mediagenic (ex Activision, ma questa è l'ultima volta che lo diciamo) ha acquistato i diritti su cinque nuovi coin ops della SEGA. Altered Beasts vede uno o due giocatori aprirsi la strada a pugni, calci e testate attraverso orde di nemici. La parti-

colarità del gioco sta nel fatto che con l'aumentare del punteggio il giocatore si trasforma in belve sempre più grandi e potenti. Galaxy Force è il seguito spaziale del grandioso Afterburner, che vi mette contro vulcani, piogge di meteoriti e campi fiammeg-



gianti (bazzeccole!). Altre notizie al più presto, cioè quando arriveranno anche a noi...

Hot Rod è invece un gioco di guida che comprende 30 diversi scenari pieni di problemi di carburante, motore e cani (no, non stiamo scherzando...).

Sonic Boom vi mette alla guida di un potente cacciatore di guerra col compito di spaccare tutto quello che trova nel tentativo di trovare una GROSSA portiera di fine livello.

Acc Attacker è una simulazione di pallavolo e... beh, simula la pallavolo!

WHO'S THAT GIRL?

Per quelli di voi a cui piace vestirsi da draghi ed andare a salvare damigelle in pericolo, la Code Masters ha pubblicato un gioco intitolato Super Dragon Slayer (no, non c'è nessun errore di stampa: questa volta la parola "simulator" manca proprio). Avrà il principe il fegato di sconfiggere il drago? Glocherà con la versione standard o quella expert? Avrete voglia di tirar fuori diverse migliaia di lire per questo gioco? Cosa ne dite di aspettare la nostra recensione il mese prossimo? Rimanete su questa lunghezza d'onda.



NIENTE SESSO, SIAMO AUDIOGENIC

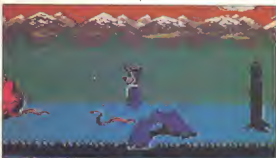
Vista la preoccupante crescita del fenomeno del masochismo e dello sfruttamento dell'immagine femminile nei videogiochi, alla Audiogenic hanno deciso di intervenire radicalmente. Attualmente, nei loro uffici stanno attuando un programma di ricerca per scoprire che cosa desiderano trovare le ragazze nei giochi (Parla! Parla! o ti strapperò quegli slip di dosso a colpi di frusta!) - Peter Calver ci ha detto che terranno conto del fatto che le ragazze sono più mature ed intelligenti dei maschietti. Sarà...



Eh-eh-ehy!

D'accordo, lo sappiamo che Yogi Bear è ormai stato pubblicato come budget, ma la notizia non parla solo di lui, OK? In effetti, riguarda la Alternative - ultimamente hanno comunicato di essere stati la casa di software ad avere incassato di più quest'estate - il che, se è vero, dovrebbe dimostrare che il budget stan-

no veramente conquistando il mercato. Comunque, il resto della notizia dice che A) Yogi si è preso un 61% su Zzap! inglese e B) Stan- no per uscire un paio di altri giochi dalla Alternative. Sono B&X Ninja e Endzone - nessuno dei quali ci è arrivato per la recensione.



IL VIRUS DEL C64

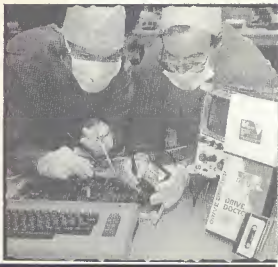
D'accordo, siamo dei criminali per aver fatto credere con quel titolo che esistesse un virus del C64. Siamo dei criminali e ce ne dispiace. Non lo faremo più, d'accordo? Comunque, il fatto è che i nostri amici della Trilogic sono riusciti a creare una cartuccia diagnostica che è in grado di dirvi se il vostro 64 funziona come si deve e quale chip eventualmente ha dei problemi.

Se questo non vi bastasse, potete anche fare un test di ogni tasto, delle porte joystick, delle porte seriali, parallele e delle cartucce e dieci milioni di altre cose (più o meno). La cartuccia costa 18.99 Sterline (circa quarantacinquemila lire), ma non sappiamo se e quando verrà importata in Italia e quale sarà il suo prezzo.

Continuando a mantenere lo schema di domanda e risposta del primo gioco della serie, la seconda versione della Domark di Trivial Pursuit - Genius II, che sarà pubblicato presto - dovrebbe presentare alcuni aspetti nuovi ed interessanti.

Un gioco "coinvolgente" intitolato A New Beginning è il frutto dei programmatori "Domarkiani" che porterà il giocatore attraverso decine di galassie nel tentativo di raggiungere il pianeta Genus II. La cosa comporta sostanzialmente l'acquisto di razzi unito alla raccolta di oggetti ed ovviamente un questionario composto da centinaia di domande. Come sarebbe a dire "Dov'è la foto"? Vi sembra che se avessimo avuto una foto non l'avremmo pubblicata?

Stavamo scherzando, eccovela.



L'AFFARE KATAKIS (II° PARTE)

**BLOOD
ARRIVA SUL
C64!**

Andate a riprendere il numero di Ottobre di Zzap! ed andate a vedere che cosa diceva il nostro commentatore italiano riguardando alla medaglia d'oro Katakis: il Caporedattore Mascherato ha inciso oggi un'altra tacca sul calcio della sua balestra nera. La ragione di questo trionfo sta nel fatto che l'Activision (anzi, Mediagenic) ha fatto cause alla Rainbow Arts per aver piratato il concept di R-Type e... sì, avete indovinato: il gioco è stato ritirato dal mercato! Questo ha creato non pochi

problemi alla nostra redazione inglese, che aveva preventivato di pubblicarne un demo (su nastro, attaccato alla copertina) nel numero scorso. Visti i fatti, la pubblicazione è stata sostituita con il vecchio budget Time Tunnel - per giunta senza istruzioni. Un triplo urrà per la vostra redazione preferita, allora (quella italiana, speriamo), che nella sua lungimiranza: «Vi aveva avvertito della bieca operazione di semipirateria. «Aveva sostituito la copertina

inglese (ispirata a Katakis) con una riguardante un altro gioco. «Non ha biondato i suoi lettori pubblicando una schifezza al posto del gioco promesso. Riguardo all'ultimo punto, qualcuno potrebbe dire che almeno gli inglesi hanno potuto giocare con qualcosa, mentre i "poveri" lettori italiani sono rimasti a bocca asciutta; Ma credete forse che noi non si stia preparando niente? Solo, la classe non è acqua, e per i capolavori ci vuole sempre un pò di tempo...

Parla di esplorazione, comunicazione e sopravvivenza - il tutto ambientato in un'enorme galassia. Di che cosa stiamo parlando? Ma di Captain Blood della Infogrames, presto anche sul 64. Se solo assomiglierà lontanamente alla versione per ST sarà a dir poco epico - nella versione originale infatti ci sono una mega colonna sonora di Jean Michel Jarre ed una grafica a vettori velocissima. Speriamo bene...



...e sul prossimo numero di Zzap!

Il numero 30 di Zzap! sarà così grosso che non lo riconoscerete, perché abbiamo in progetto un mega-numero speciale in cui infilare tutto quello che ci riesce, per esempio:

Il 1988 è morto, viva il 1988
Torna il consueto appuntamento di fine anno con la panoramica su ciò che è stato e... ciò che non è stato.

Tutto quello che avreste sempre voluto sapere sui redattori di Zzap! ma non avete mai osato chiedere (perlomeno di quelli inglesi, poi si vedrà...)

Chi sta dietro quegli stupidi ritratti? Cosa ci fanno su queste pagine? Lo scoprirete sul prossimo numero...

...e, naturalmente, tante recensioni da non riuscire a leggerle prima del numero successivo (ma è poi vero che il numero di Dicembre avrà più pagine? Siamo diventati matti, forse? Uhm...)

ALEX
COMPUTERS & GAMES

1° Commodore Point

ATARI COMPATIBILE IBM

LA PIU' VASTA GAMMA DI
PRODOTTI SOFTWARE E HARDWARE
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

— ASSISTENZA E RIPARAZIONI —

C.so FRANCIA 333/4 (Palazzo degli obliò)
Tel. 773.01.84 - TORINO



PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Giochi Annunciati:

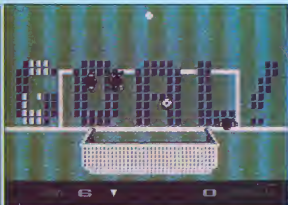
Thunderblade (US Gold/Sega)
Microsoccer (Sensible Software)
Arcade Wizzard ("")
Fast Break (Accolade)
Serve & Volley ("")
Rack'em ("")
T.K.O. ("")
Guerrilla Wars (Imagine)
The Deep (US Gold)
I.E.D. Storm (Capcom/GOI)
Iron Hand (US Gold)
Weird Dreams (Telecomsoft)
GI Hero ("")
Exploding Fist + ("")

Se siete stati in sala giochi di recente, avrete notato senz'altro un cosa dall'aspetto strano con una sedia in cima; qualcuno di voi ci avrà anche magari giocato, ma per tutti quelli che non hanno la minima idea di quel di cui stiamo parlando, diremo che si tratta di un gioco che ha per protagonista un elicottero e che si chiama Thunder Blade - e la US Gold ha appena acquistato i diritti dalla Sega per convertirlo su home computer. Il gioco inizia con una sezione a scrolling verticale, nella quale dovete volare fra dei grattacieli e colpire dei bersagli impraticabili nei frat-

tempo con i comandi.

Poi, la visuale si trasforma in una visione soggettiva prospettica in 3D, nella quale vengono mantenuti i nemici ma aggiunto uno scenario da evitare, complicando leggermente le cose. Della conversione si sta occupando il mitico Chris Butler, che ci ha rivelato che renderà "più forti e più veloci" le routine che aveva usato nel suo Space Harrier: evidentemente "hanno le tecnologie adatte per ricostruire" il coin op più innovativo del 1988! A proposito, secondo alcuni nostri esperti la sedia semovente del coin op non rende per nulla l'idea di volare su di un vero elicottero, per cui non sentiremo la mancanza di questo "add-on" da appena 15 milioni nelle nostre versioni ad 8 bit.

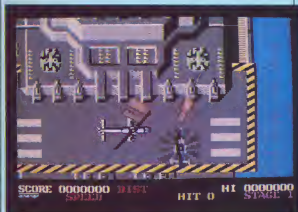
Alla Sensible Software si sta lavorando ad un gioco di calcio, con una visione dall'alto ed un sacco di caratteristiche innovative come tutti si aspettano dagli autori di Wizball. Il gioco regola ad esempio la propria difficoltà automaticamente sull'abilità della squadra che controllate, così un novellino comincerà preferibilmente con la Propatria piuttosto che con la nazionale brasiliana (o quella della Zambia... Che vergogna!). Altre



▲ Una veduta "aerea" di Microsoccer il calcio della Sensible Soft.

opzioni comprendono un torneo a cui possono partecipare sino a 16 concorrenti umani ed una per partite amichevoli che permettono

quella famosa Propatria-Brasile di cui si parlava prima. Per gli amanti della TV ci sono replay e moviola, mentre i fanatici del rea-



▲ La sequenza di Thunderblade con visione dall'alto...



lismo saranno contenti di sapere che si potranno presentare plogge improvvise che renderanno scivoloso od addirittura inagibile il campo. E, come se questo non fosse abbastanza, c'è anche la possibilità di giocare indoor con squadra di sei persone! Niente male, eh? Pensate che persino noi che odiamo gli sport (ed il calcio in particolare) stiamo aspettando con ansia questo Micro Soccer! Peccato che ancora non sia stata comunicata la data di pubblicazione...

Ancora dalla US Gold arriva una simulazione di flipper chiamata Arcade Wizzard. L'azione prende luogo lungo una serie di campi da gioco (di flipper, naturalmente), ognuno dei quali può essere giocato solo dopo aver raggiunto determinati punteggi. Il gioco comincia sul flipper 1, a 10000 punti passate sul flipper 2 e così

Zzap! PREVIEW

via... Nella versione di pre-release che abbiamo giocato c'erano alcune stranezze come una musica presa di peso da un vecchio gioco e... beh...un "inusuale" metodo di comando (che comprende fra l'altro il dover cercare la pallina in mezzo ad una grafica a dir poco confusa, ma era solo una pre-release).

Sulle nuove specialità sportive per C64 annunciate dalla Accolade siamo ora in grado di dirvi qualcosa di più (anche se resta sempre il problema delle foto): i quattro titoli sono Fast Break, Serve & Volley, Rack'em e T.K.O.

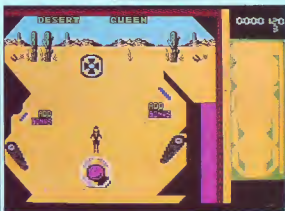
Fast Break è un incontro di basket tre-a-tre con inquadratura di

munque essere la finestra di animazione grafica in 'strobe-o-stroke', un nuovo sistema che rende l'azione molto realistica dal punto di vista grafico.

I servizi a disposizione del giocatore sono tre, e ben cinque colpi diversi. Inoltre Serve & Volley permette un controllo quasi completo sulle caratteristiche tecnico-fisiche del giocatore.

Come modalità di gioco saranno disponibili più o meno tutte quelle che siamo abituati a vedere nei giochi sportivi, con inclusa la possibilità di registrare i risultati degli incontri.

Rack'em è un gioco di biliardo (dopo Steve Davie's Snooker e qualche altra schizofrenia del gene-



▲ Uno degli "strani" fondali del flipper Arcade Wizzard



▲ Ancora uno scenario per il flipper della Sensible Software

re cominciavamo a sentire molto la mancanza di un simile gioco realizzato in maniera decente) dove l'inquadratura è tridimensionale con vista dall'alto del tavolo di gioco (pardon, biliardo), e contiene ben cinque diverse specialità con tanto di regole sportive. Naturalmente, essendo una simulazione professionale, promette di tener conto — durante il gioco — di tutti i fattori che possono influenzare spinta e direzione della palla. Un'opzione di "cancellazione del tiro" permette al giocatore di annullare l'ultimo colpo trasformando così una partita di competizione in allenamento. E' possibile persino realizzare dei "truccati" e salvare le tabelle dei record.

Coloro che hanno realizzato Rack'em sono gli stessi di Serve & Volley (come le fanno girare loro, non le fa girare nessuno, eh?). Infine, T.K.O. (Technical Knock Out, ovvero KO tecnico) è un gioco di boxe stile arcade con

schermo diviso in due sezioni e grafica "massiccia". La finestra in soggettiva permette al boxeur di vivere appieno l'azione dell'incontro, e la varietà di mosse difensive ed offensive — insieme alla visualizzazione del "risultato" dei pugni sul viso — rendono il tutto VERAMENTE realistico! Il gioco è stato realizzato da Mike Lorenzen e non vediamo l'ora di recensirlo.

Altre notizie su Guerilla Wars (uno dei futuri best-seller di Natale) ci hanno permesso di sapere che il gioco si svolge su un'isola tropicale la cui popolazione è soggetta da un regime militarista, sulla cui spiaggia approdano due coraggiosi marine armati fino ai denti e pronti a liberare la nazione dalle crudeli azioni del tiranno. Inutile dire chi sono questi due impavidi soldati (eh, voi due! Non serve nascondervi, vi abbiamo visti), ed altrettanto superfluo sarebbe rivelare che dovranno attraversare foreste, fiumi e

tipico "televivo" sull'azione di gioco. Tutte le regole della pallacanestro professionale sono state rispettate, ed il giocatore ha la possibilità di scegliere una tattica offensiva, difensiva oppure "personale" oltre che sostituire i giocatori. Per chi conosce i vecchi Hardball e 4th & Inches diciamo che l'interfaccia utente in Fast Break è la stessa di questi giochi. Serve & Volley è una simulazione di tennis — progettata dalla Artech Digital Entertainment canadese — che contiene elementi di azione e di strategia, nella quale si tiene conto persino di fattori come il posizionamento della palla nel tiro, il tempismo e la selezione del tipo di colpo. Nel gioco sono previsti tre diversi livelli di difficoltà (medio, veloce e "duro"), possibilità di allenamento e tre diversi superfici per i campi di gioco. La caratteristica più innovativa di questo gioco dovrebbe co-

▼ Inquadratura con replay dell'azione di gioco: anche questo è possibile, in Microsoccer...



paludi attaccati da ogni lato e col rischio continuo di mettere i piedi in una trappola. O vi interessa sapere che ci saranno da attraversare anche delle città e villaggi pieni zeppi di mercenari assetati del vostro sangue? Ho capito, speriamo che Natale arrivi presto.

Anche perché questo Natale sembra più "caldo" dei precedenti (sarà l'effetto serra?), nonostante il malvagio pettegolezzo sulla "decadenza" degli otto bit...

Perché caldo? Ma perché le conversioni da coin-op non si contano più: sono così numerose che — nella foga di annunciare titoli come R-Type o Tiger Road — abbiamo dimenticato (sugli scorsi numeri) di presentare tre titoli non meno importanti di quelli ormai arcinoti. Si tratta di The Deep, un gioco tratto da un coin-op giapponese della Woodplace Inc. dove potrete guidare una nave da guerra all'attacco contro



▲ **Weird Dreams:** un'esperienza che non dimenticherete tanto facilmente (qui in versione a 16-bit)

sottomarini nemici, L.E.D Storm, che vi metterà alla guida di un'auto supersonica super-armata a

caccia di scontri su autostrade post-atomiche, ed Iron hand, un simulatore di combattimento aereo ricco di azione ma anche di strategia, col quale partirete dalla missione esplorativa per arrivare al lancio finale dei bombardieri verso l'obiettivo da distruggere.

Sullo splendido catalogo delle novità Telecomsoft (la casa che riunisce i tre "bird") abbiamo adocchiato un titolo in produzione per il Commodore 64, la cui trama è abbastanza inconsueta: si tratta di **Weird Dreams**, un arcade/adventure in cui il protagonista, giacente su un letto d'ospedale in stato di coma profondo, finisce nel mondo surreale del suo stesso inconscio, dove lo aspettano gli incubi più orrendi che abbia mai potuto immaginare. Non sarà facile liberarsi dalle mostruose bizzarrie che lo attaccano senza tregua, anche perché ben presto

si rende conto che, in questo incubo, sta lottando per salvare la sua stessa vita...

Sullo stesso catalogo abbiamo notato anche **Gi Hero**, un arcade militare in produzione per Spectrum, Amstrad e C64 nel quale — entro 24 ore — dovrete paracadutarvi in mezzo alle linee nemiche, infiltrarvi nel loro accampamento, ammazzare tutti quelli che incontrate o infine localizzare e recuperare dei documenti segreti rubati alla NATO. Che fati-caccia!

Oltre che sul catalogo, abbiamo notato anche su un bollettino di informazione inviati dalla stessa Telecomsoft pochi giorni fa il titolo di **Exploding Fist** + prodotto dalla Beam Software. Il gioco sembra un'ottima combinazione di **Way Of The Exploding Fist** (il suo predecessore) e **Street Fighter**, e promette un'ampia scelta di mosse, di armi e di nemici da battere, oltre ad una possibilità di gioco in coppia. Intanto godetevi le foto della versione per C64 (è in produzione anche quella per Spectrum).

Come avrete notato, le preview di questo numero sono piuttosto striminzite, ma questo è solo causato dal fatto che le software houses stanno tenendo i loro titoli migliori in caldo per Natale (e l'Epifania), e vi promettiamo che sul prossimo numero troverete qualcosa di veramente speciale... Un'ultima cosa: se vi piacciono tanto i nuovi giochi, perché non ve ne scrivete uno sfruttando uno dei numerosi editors in circolazione o seguendo il corso "Workshop" che inizia sul numero di questo mese della nostra cuginetta The Games Machine?

GROUP A			GROUP B		
ENGLAND	GO	PTS	HOLLAND	GO	PTS
USSR	+1	2	URUGUAY	0	0
IRELAND	0	1	AUSTRIA	0	0
AUSTRALIA	-1	0	JAPAN	0	0

GROUP C			GROUP D		
ITALY	GO	PTS	POLAND	GO	PTS
FRANCE	0	1	SCOTLAND	0	0
N. IRELAND	0	1	IRAN	0	0
CHINA	0	1	ARGENTINA	-1	0

GROUP E			GROUP F		
N. GERMANY	GO	PTS	USA	GO	PTS
MEXICO	0	0	SPAIN	+6	2
WALES	0	0	HUNGARY	0	0
N. ZEALAND	0	0	BRAZIL	-6	0

DAY 4 - ROUND ONE MATCHES

URUGUAY	V	HOLLAND
IRAN	V	SCOTLAND
HUNGARY	V	SPAIN

▼ La selezione delle squadre in **Microsoccer** e, sotto, una scena del nuovo **Exploding Fist** +



CBM64 Cass.
CBM64 Disc.
Spectrum Cass.
Amstrad Cass.
Amiga
Atari ST

L. 18.000
L. 25.000
L. 18.000
L. 18.000
L. 49.000
L. 49.000



CBM 64 Disco L. 29.000 AMIGA L. 59.000

FERNANDEZ MUST DIE - Nelle lontane giungle del Centro America, la rivoluzione è nell'aria. Il governo della Repubblica Democratica di El Diablo è stato brutalmente rovesciato ed ora un temibile despota conosciuto solo con il nome di Fernandez governa il Paese. Chiamato dai leaders esuli della tua terra natia, devi liberare il tuo popolo dal giogo del Dittatore distruggendo le basi militari che proteggono Fernandez dall'odio del suo popolo.
-Jeeps, carri armati, moto, treni e più - Enorme area di gioco - Per alcuni formati opzione 1/2 giocatori - Mappa di El Diablo - In omaggio la spilla di Fernandez.

FOX Fights Back

FOXX
FIGHTS
BACK.
E' veloce,
è diabolica.
Un grande
gioco dalla
Denton
Designs.



CBM 64 Cass. L. 18.000 - CBM 64 Disc. L. 25.000 - Spectrum Cass. L. 18.000

23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY



Screenshots taken from CBN 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

SUMMER
GAMES 182
- Completamente
nuovi per Spectrum
e Amstrad



CBN 64/128
£14.99c, £17.99d
SPECTRUM
£14.99c, +3 £17.99d
AMSTRAD
£14.99c, £24.99d

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 354 3388

EPYX



Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

STAC ...CATI DALLA MASSA!



Scrivi la tua Avventura Grafica con STAC (ST Adventure Creator), (non serve essere programmatori) ed inviala ad Atari Italia entro il 30/4/1989. Potresti realizzare il sogno di vedere pubblicato il tuo lavoro! Per ulteriori informazioni telefonare al N° 02/6134141.

SOFTWARE PER SERIE ST

SI9026 L'ARCA DI CAPITAN BLOOD	L. 53.500
SI9027 CHAMONIX CHALLENGE	L. 45.000
SI9028 TRAUMA	L. 49.000
SI9029 WATER SKY	L. 45.000
SI9025 ATARI PACK	L. 116.500
SI9030 FORMULA ONE	L. 34.900
SI9031 WINTER OLYMPIAD	
SI9032 SECONDS OUT	
SI9033 TETRIS	
SI9035 SPIDERTRONIC	L. 34.900
SI9034 EYE	L. 45.000
SI9036 WARLOCK'S QUEST	L. 34.900
SI9037 BOBO	L. 49.000
SI9038 SHUFFLEBOARD	L. 34.900
SI9039 WAR GAMES COLL.	L. 69.000
SI9040 STAC (ADV. CREATOR)	L. 79.000
SI9042 COLOR EMULATOR	L. 69.000
SI9043 BW EMULATOR	L. 69.000
SI9044 ACQUAMAN VS YELLOW SHADOW	L. 49.000

SOFTWARE PER SERIE XE SYSTEM

RX18010 SPEED ACE	
RX18015 ZYBEX	L. 9.900
RX18009 MICROVALUE III (PHANTON REBOUND COUNTDOWN-SUNDAY GOLF)	L. 14.900
RX18006 GANGSTERVILLE	L. 25.000
RX18011 WINTER OLYMPIAD	
RX18012 SUPER SOCCER	
RX18013 MIRAX FORCE	L. 19.900
RX18016 NIGHTMARES	L. 19.900
RX18017 LITTLE DEVIL	
RX18018 DOUBLE PACK I (MAD JAX/PLANET ATTACK)	
RX18019 DOUBLE PACK II (SPACE WARS/DREADNOUGHT)	L. 19.900

COME FARE:

- 1) L'Avventura realizzata con STAC deve essere assolutamente originale, cioè non rispecchiare contenuti di altre avventure pubblicate. Essa deve essere salvata su dischetto magnetico in formato "runnable", cioè in grado di partire senza il programma generatore.
 - 2) L'Avventura realizzata deve essere di tipo grafico. Le Avventure di solo testo pervenute potranno essere menzionate ma non parteciperanno alla fase finale.
 - 3) L'Avventura realizzata può occupare anche più di un dischetto, a seconda dell'occorrenza.
 - 4) All'interno della pagina iniziale di presentazione vi deve essere la scritta: Realizzato con ST Adventure Creator di Sean Ellis (per Incentive Software 1988).
 - 5) Unitamente ai dischetti con il vostro lavoro è obbligatorio allegare il foglio con il numero di serie, presente in tutte le confezioni originali di "STAC".
 - 6) I lavori devono pervenire entro e non oltre il 30/4/1989 a: ATARI ITALIA Spa - Via Bellini 21 - 20095 Cusano M. (MI)
 - 7) Il giudizio è insindacabile. La migliore avventura verrà pubblicata da una softwarehouse collegata ad Atari.
 - 8) La notizia con il nome del vincitore sarà pubblicata dalla stampa specializzata.
 - 9) I lavori partecipanti saranno resi su richiesta, allegando (L. 3.000 in francobolli).
- Per ulteriori informazioni telefonare ad Atari Italia: 02/6134141.

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/c - Torino - COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino - ALEX COMPUTER C.so Francia, 33/34 - Torino - ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano - BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - C.so - Bona - Bit Principi di Piemonte, 4 - Ditta - CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Camilla, 35 - Torino - CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 180 - Torino - ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli - G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino - DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino - M.P.M. - Via Langosco, 45 - Torino - MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 bis - Torino - PAUL & CHICO VIDEO SOUND - Via V. Emanuele, 52 - C.so - PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/A - TORINO - MAGGIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino - ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - C.so - TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria - TAULINO GIUSEPPE - Via F. Ferrari, 37 - Livorno Ferraris VC - ZANBURLIN - Via Torino, 185 - S. Antonio di Susa - Torino - COMPLET LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Aosta - SOC. SUOMO - Via Po, 40 - Torino - CASA MUSICALE di Scavone - Via Omasse, 66 - Torino - SALOTTO MUSICALE di TORINO - MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roccia di Chivasso (CN) - PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55/E - Torino - RODRIG - Via Oberdan, 1 - Pinerolo - VERDE PROFESSIONAL - Via Collini 1 - Lione - SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guisa, 129 - GALLICIA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza - BIT 84 - Via Italia - Monza - COMPUTER LINE s.r.l. - Via Mammicelli, 12 - Milano - Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Carate, 5 - Pavia - DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano - HEX-ELECTRONICS snc - Via C. J. - Milano - INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 15 - Brescia - ITALTRONIC (Centro AS) - Via Negrol, 10/A - Milano - LECTON s.r.l. di MAGGIOLI - Via Canali, 48 - Lecco - MANTOVANI TRONICS - Via C.so P.ino, 11 - Como - SELECT di BALZANI - P.le Dandolo, 9 - Milano - SIGMA snc - Via Canali, 25 - Milano - TIN TORI - Via Brosetta, 1 Bergamo - COMPUTER STUDIO - Milano - FOTO ANIA - Poggiorio - MBM - Corso Pavia, 112 - Lodi - PRISMA - Via Busco da Dovara - Cossato - SOFTSHOP IDIGER - Via Garzone n. 6 - Treviso - PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano

LIGURIA

2002 ELETTRONMARKET snc - Via Monti, 15/R - Savona - ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferrari, 3/R - Genova - ALFA SOFT snc - Via Strozzi, 4/R - Sampierdarena - COMPUTER HOUSE snc - Via Belfiore, 6/R - Genova - COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 Ventimiglia - CPO di LAVERA UNIVERSITA' - Via Inf. Torino, 17 - Genova - ELETTRONICA CARICAMENTO - C.so da Varigone, 178 - Savona - ELTRON di Caracciolo Fabrizio - Via S. Bartolomeo, 7 - Spezia - GADGET LUGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 53/55 - Genova - NOKOR COMPUTER s.r.l. - P.zza Alameda, 1/R - Genova - PIAQUILA SUD - Via Mazzini, 15 - Rapallo - SDC COMPUTER snc - Via Pieve, 7/R - Savona - TOMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5/R - Genova - UN ELCO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sarmone

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia - CASA DELLA RADIO - Via Canali, 10 - Verona - COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste - COMPUTERI S.p.A. - Via Borsari, 38 - Padova - FERACASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà - FERRARINI snc - Via De Massari, 10 - Padova - HARMONIC - Cavour - Veneto - HPS COMPUTER - Via Cantarana, 63 - Verona - MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine - SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluna - ZUCATO s.r.l. - C.so Paladino, 78 - Vicenza

TRENTINO

AL RISPARMIO di MIOILA - Corso Venezia, 158 - Rovereto - CASAGRANDE PAOLO - Via Batesti, 13 - Basegia Pinè - ELETRO AUER - Via Piane, 21 - Campo Tunes - ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 50 - Merano - EL EKTROTRAPPEN snc - Via Principale, 30 - Silandro - ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Piamonte, 33 - Bolzano - ELETTRUSHOC di GILMOZZI - Via Socca, 2 - Tesero - ERICH KONTSCHEIDER - Via Porto, 213 - Merano - FERRARI HIFI - Via Orusca, 2 - Bolzano - LA DISCOTECA CENTRO HIFI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto - MATTEUCCI PRESTIGE - Via Maser, 54 - Bolzano - RADIO HANS WEAVER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) - RADIO HALL ELECTRIC - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) - RADIO MARKET di DAMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano - ZADRA MARIO - Via Bene canese, 80 - Rovereto

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzurra, 56 - Bologna - COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna - BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara - EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini - GDA INFORMATICA - Via P. Venanzio, 6 - Bologna - ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Roccabianca, 10 - Modena - MATEUCCI PRESTIGE - Via Maser, 54 - Bologna - EL EKTROTRAPPEN snc - Via Principale, 30 - Silandro - ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Piamonte, 33 - Bolzano - ELETTRUSHOC di GILMOZZI - Via Socca, 2 - Tesero - ERICH KONTSCHEIDER - Via Porto, 213 - Merano - FERRARI HIFI - Via Orusca, 2 - Bolzano - LA DISCOTECA CENTRO HIFI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto - MATTEUCCI PRESTIGE - Via Maser, 54 - Bolzano - RADIO HANS WEAVER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) - RADIO HALL ELECTRIC - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) - RADIO MARKET di DAMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano - ZADRA MARIO - Via Bene canese, 80 - Rovereto

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa - ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pietra - FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambioli, 90 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adia, 42 - Pietra - TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bonarota, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 21/A - Grosseto - ELETTRONICA di RIFOLCHI GIORNANO - Via di Giacciano nel Casale, 111 - Montepulciano (SI) - IL COM

PUTER - Via Palermo, 216 Lido di Camaiore (LU) - NEW E.V.M. COMPUTER s.r.l. - Via degli Innocenti, 2 - Figuevale Valdarno - FI - PUCINI SILVANO - Via Cammeo, 54 - Pisa - ZANNA & C. SAS - C.so Roma, 46 - Montecatini (PT) - IT-LAS s.r.l. - Via Michele 8/A/B Pisa - I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR)

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Bittornia, 17 - Roma - A.P.C. s.r.l. - Via Cateiani, 23 - Roma - ABBEY ROAD snc - Via Sina, 5/7 - Roma - ALFA LEASING s.r.l. - Via Lima, 18 - Roma - ALL COMPUTER s.r.l. - Via Cateiani, 31 - Roma - BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma - CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma - CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma - COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 205 - Roma - COMPUTER s.r.l. - Via E. Roli, 33 - Roma - COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romana, 3 - Roma - COMPUTER PRODOTTI snc - Via Verd, 35 - Latina - COMPUTER SHOP s.r.l. - Lungo Foraro, 5 - Roma - D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma - DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina - DISTICAD s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma - ERS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Anagni - FINE COMPUTER snc - Via Beland, 79 - Roma - MASTER BIT snc - Via De Romenzoli, 35 - Ostia - MID WARE s.r.l. - Viale Paroli, 101 - Roma - O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 455 - Roma - OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Divisavechia - RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinoletto - RADIO NOVELLI - Via Calisto Sabino, 74 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Gencolense, 240 - Roma - RADIO NOVELLI - Via Prandino, 34 - Roma - RADIO NOVELLI - Viale Lilla, 68 - Roma - SICOM ITALIA S.p.A. - P.zza Rag. Margherita, 23/24 - Roma - SONORA snc - Via Saffi - Latina - SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma - SHOPPER snc - Via Cephin, 27 - 00044 Roma - Via Baldoletti, 40 - 00143 Roma

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto - LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia - MICROBIT - Via Filicini, 24 - Perugia - SERLUBINI - Via S. Rocca, 22 - Bastia - C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni - RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide - RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia - SUPER ELETTRONICA - Via Dei Leoni, 3 - Terni

MARCHE - ABRUZZO

DI COMPUTER - Via Cati - S. Benedetto - COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano - PASSI HIFI - Via Trento Trieste, 62 - Fano - SEDAP snc - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi - SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila - STEFANO NICOLA - Via S. Caterina di Siena - Vasto

CAMPANIA

CARTOLIBRIA LEUZI - Catanzaro - CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli - COMPUTER CLUB - Via Degli Orti, 2 - Salerno - FOTO OTTICA FIERO - Viale Melusi, 11 - Benevento - HPE INFORMATICA - Napoli - OMION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tugini, 63 - Foggia - DI MATTEO ELETTRONICA - Via Pisanelli, 11 - Barietta - ELETTRIO JOLLY CENTER - Via De Cesare, 13 - Taranto - EVERY WARE - Viale Comendati, 21 - Brindisi - R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 66 - Bari - TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto - VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria

SICILIA

AP ELETTRONICA snc - Via Nino, 36 - Palermo - BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo - CASINO ANGEL & C. - Viale Gennaro, 24 - Termini Imerese - FOTOSTUDIO BONAFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzone - LA CARTOTECNICA snc - Corso Scivola, 28 - Catania - MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina

SARDEGNA

ATRE & C. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena - AUDIO LINEA - Viale Marconi, 60 - Sassari - BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 15 - Sassari - C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia - CARAI PAOLO - Via Barchiesi, 9 - Agacchiu - DATA ELBOR - Via R. Gizza, 3 - Cagliari - CRITTI LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali - FANELLI PAOLO - Via Targuino, 22 - Cagliari - G. ELETTRONIC MARKET SRL - Via Sardegna, 1 - Tempio - IDOA ELETTRONICA - Via Lussacchi, 9 - Porto Torres - IL COMPUTER - Via Sardegna, 13 - Oristano - INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari - LOGGIZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer - PORRA snc - Via Tempio, 10 - Tempio (NU) - RIVA ANTELM - Via Mannighi, 18 - La Maddalena - SAREL di MANICA - Via Manzoni, 12 - Nuoro - SERRA RENZO - Corso Umberto, 440 - Oristano - SKEMA di HANZOET - Via Acquedotto, 31 - Olbia - TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia



ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141

U.S. GOLD ORO PER L'AUTUNNO

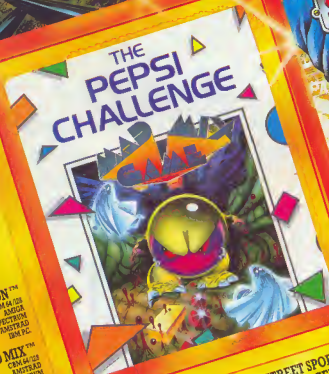


ECHELON™
IBM 486/25
AMIGA
SPECTRUM
AMSTRAD
IBM PC

MAD MIX™
IBM 486/25
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST



**HEROES OF
THE LANCE™**
IBM 486/25
AMIGA
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
IBM PC



**STREET SPORTS
SOCCER™**
IBM 486/25
IBM PC

U.S. GOLD (ITALIA)
VIA MAZZINI 15
21128 CASCIAGO (VA)

